Gymn.
83
t

Gymn.
83 t

BIBLIOTHECA
REGIA
MONACENSIS.

Taschenbuch der Freude

und der ernstern Unterhaltung.

Enthaltend

viele sinnreiche Gesellschaftsspiele, Anweisung zu den verschiedenen Arten des Taroc, Taroc-Hombre, L'Hombre, Whist; wie auch zu dem neuen, empfehlungswerthen Spiele Amüsette und dem königlichen Schach.

Mit Kupfern.

Zeitz,
bei Wilhelm Webel.

BIBLIOTHEK MUENCHEN

1. Reisespiel.

Zu dieser Belustigung werden zwey Personen aus der Gesellschaft gewählt, welche den Gang derselben einleiten und führen sollen. Die erste dieser beiden Personen, welche den Reisenden vorstellt, der eben von einer langen mit manchem Abenteuer, verwebten Reise zurück kommt, theilt nun jedem der noch übrigen Personen aus der Gesellschaft irgend ein Wort mit, welches Einfluß auf seine Reise und die folgende Erzählung hat. Diese besonderen, jeder Person gegebenen Wörter, muß sich jedes genau merken, damit es, wie die Folge zeigen wird, nicht durch seine eigne Unachtsamkeit in Strafe fällt.

Die beyden vorher gewählten Personen setzen sich nun in die Mitte vor die übrige Gesellschaft, und nun muß der Reisende der zweiten gewählten Person, nach irgend einer beliebigen Einleitung, den Beweggrund seiner Reise, und die besonderen, damit verbundenen glücklichen oder unglücklichen Begebenheiten erzählen. Hierbey ist es nöthig, daß der Reisende auf eine passende Art die vorher jeder Peron ertheilten Wörter in seine Erzählung verwebt. So oft er aber ein solches Wort nennt, muß die Person, welcher das

Wort gehört, ihrem Nachbar rechter Hand ein Kuß geben, oder wenn man das auf eine andre Weise einrichten wollte, so kann man vorher ausmachen, daß jede Person, welcher das genannte Wort gehört, pfeifen muß, welches noch mehr Stoff zum Scherz geben wird, indem viele dies nicht können und also in die nun folgende Strafe verfallen werden.

Vergißt nehmlich eine Person bey dem genannten Worte, den Kuß oder das Pfeifen, oder sie kann das letztere nicht, so muß sie der zweyten gewählten Person ein Pfand zustellen. Ferner muß auch ein Pfand gegeben werden, wenn die zweite Person, welcher der Reisende seine Fata erzählt, vielleicht dieses oder jenes, irgend einer Person zugeeignete Wort nennt und diese pfeift oder küßt ihren Nachbar. Unter der Erzählung der ersten muß die zweite Person jene auf eine gute und passende Art, mehrmals zu unterbrechen wissen, damit diese Unterhaltung um so natürlicher und angenehmer werde, welches gewiß nicht verfehlt wird, so bald nur die beiden Personen das Gespräch gut zu führen wissen. Hat nun der Reisende seine Erzählung geendigt, so kann man wieder zwei andere Personen der Reihe nach aus der Gesellschaft wählen, welche, diese Belustigung von neuem anfangen, bis endlich Pfänder genug vorhanden sind, welche dann ausgelöset werden können.

2 Gebrauchspiel.

Wenn die Gesellschaft im bunten Zirkel ihre Plätze gewählt hat, so fragt jeder einzelne der Reihe nach, seinen Nachbar rechter Hand heimlich: "zu was bin ich

am besten zu gebrauchen?" Hat nun jeder heimlich dem Frager geantwortet, so fragt jeder wieder seinen Nachbar linker Hand ebenfalls ins Ohr: warum bin ich wohl zu der, von meinem rechten Nachbar bestimmten, Sache am besten zu gebrauchen? Wenn nun auch jeder die Ursache von seinem zweiten Nachbar gehöret hat, so sagt jeder Einzelne der übrigen Gesellschaft laut, zu was man ihn am besten zu gebrauchen glaubte und warum.

3 Stummes Spiel.

Es wird Einer aus der Gesellschaft gewählt, der unter derselben herumgeht, sich mit diesem und jenem unterhält und schnell nach einander mancherley Fragen thut. Auf diese darf niemand anders als durch bloße Zeichen antworten, und wer dieß versieht, oder auch nur, wie das oft geschieht, einen kleinen Ton hören läßt, muß sogleich ein Pfand geben.

4 Nachahmungsspiel.

Hierzu wird Einer aus der Gesellschaft gewählt, welcher dieselbe auf eine scherzhafte Weise unterhält. Alle Uebrige müssen bey dieser Unterhaltung das strengste Stillschweigen beobachten und alle Geberden des ersten nachmachen. Versteht nun dieser seine Rolle komisch genug zu spielen: so wird er dadurch gewiß vielen Stoff zur belustigendsten Unterhaltung geben; indem keiner aus der Gesellschaft einen Laut hören lassen, noch weniger aber lachen, oder sonst irgend eine Geberde oder Bewegung machen darf, bis sie der erstere macht. Ver-

sieht es nun irgend einer, welches wegen der öfters äußerst lächerlichen Gruppen, welche dabey vorfallen, beinahe nicht zu vermeiden ist, so muß er ein Pfand geben, wo denn gewis kein Mangel an Pfändern, wie an Scherz seyn wird.

5. Stummes Conzert.

Hier wird ebenfalls einer aus der Gesellschaft durchs Loos bestimmt, welcher das Spiel dirigiren muß. Dieser ertheilt nun jedem aus der Gesellschaft irgend ein musikalisches Instrument, welches dieser oder jener beständig in Gedanken behalten, und sich in der Folge stellen muß, als spielte er es. So werden einige Violinen, andere Violons und Violoncellos, wieder andere Flöten, Oboen und Clarinetten, Fagotts und dergl. zugetheilt. Nun tritt der vorhergewählte in die Mitte und spielt auf einem Clavier oder einer Violine oder sonst einem andern Instrumente, welches sich in dem Zimmer befindet, irgend ein selbstbeliebiges Stück. Hierbey muß die ganze übrige Gesellschaft genau auf den Vorspieler acht geben, und das Tempo und alle Passagen, die dieser auf dem Instrumente macht, auf jedem zugetheilten Instrumente stumm und durch bloße Geberden nachmachen, auch Pause halten, aufhören und schnell wieder einfallen, kurz alles thun, was der Vorspieler macht; der Vorspieler muß dabey vorzüglich darauf Bedacht nehmen, durch schnelle Abwechslungen vom Geschwinden zum Langsamen, vom Starken zum Schwachen und durch plötzliches Innehalten die Gesellschaft irre zu machen. Sobald nun Eins diesen oder

jenen Fehler begeht, muß es ein Pfand geben, welche eingesammelt und nach dem Spiele ausgelößt werden.

6 La Douzaine.

Nachdem man zu dieser Belustigung eine starke Anzahl Marken auf einen zinnernen Teller gethan, und auf den Spieltisch gesetzt hat, wird einer aus der Gesellschaft gewählt, welcher den Caßirer vorstellt. Dieser zählt von den auf dem Teller befindlichen Marken jeder Person, ohne daß es die andern sehen können, eine gewisse Summe ab, welche jedoch nie bis zwölfe gehen darf, dabey muß auch die Anzahl der Marken verschieden sein, so daß er etwa der einen Person nur eine, einer andern zwey, wieder andern drey, vier, sechse u. s. w. giebt. Diese nun für jede Person bestimmte Anzahl Marken muß der Caßirer jedem heimlich in die Hand drücken. Wenn dann jeder seine Marken hat, so setzt er selbst einen beliebigen Preiß vor sich hin, den er nehmlich auf den Gewinn oder Verlust der Marken bestimmt. Der erste in der Gesellschaft, welcher hierauf die Hand öffnet, und die darinn verborgnen Marken öffentlich herzählt, muß nun die Zahl zwölfe voll zu machen suchen. Dies geschieht dadurch, daß er sich die Marken dieser oder jener Person zu den seinigen ausbittet. Die Person, welche er hierbey nennt, öffnet die Hand und zählt ihre Marken vor sich hin, worauf die Anzahl derselben mit der erstern zusammen gerechnet wird. Uebersteigt nun die zusammengerechnete Summe die Zahl zwölfe, so hat er verlohren, und der Caßirer nimmt den ihm vorhergesetzten Point für sich weg; ist

hingegen die Summe der beiden zusammengerechneten weniger als zwölfe, oder macht sie gerade so viel aus, so schreibt der Caßirer diese Summe mit Kreide vor dem erstern hin, geht dann zu dem zweiten, welchen der erste zur Vollzählung seiner Summe aufrief, und fragt diesen, von welcher Person er die fehlenden Marken erwarte? — Hat er sie genannt, so zeigt die genannte ebenfalls wieder, wie bei den erstern, ihre Marken und nachdem die beyden Summen zusammen gerechnet worden sind, und die Zahl zwölfe nicht übersteigen, schreibt der Caßirer diese Summe wieder vor die Person hin; geht hierauf zu der dritten vorher aufgerufenen Person und verfährt auf diese Art bis zu der letzten. Ist außer der letzten keine mehr da, von welcher diese sich die noch fehlenden Marken ausbitten könnte, so verliert sie den Satz nicht, wenn gleich der Caßirer gewinnt. Haben nun alle ihre Summe vor sich hingeschrieben, oder andere haben den Preiß verlohren, wenn ihre Summe die Zahl zwölfe überstieg, so muß der Caßirer blindlings mit drey oder vier Fingern geschwind in die auf dem Teller liegenden Marken greifen und schnell so viel davon hinweg nehmen, als er fassen kann. Ist dieß geschehen, so zählt er diese gegriffenen Marken öffentlich her. Wer nun von der übrigen Gesellschaft mehr angeschrieben hat, als der Caßirer ergreifen konnte, erhält von diesem aus seiner eignen Casse so viel, als jener vorher zum Preiße festsetzte; die aber weniger angeschrieben haben, als die Anzahl der Marken des Caßirers beträgt, müssen ihm den vorher bestimmten Preiß geben. Die einerlei

Summe mit dem Caßirer haben, heben mit ihm auf; wenn aber der Caßirer mehr als zwölf Marken ergreift, hat er alles verlohren, und muß jedem, der eine Summe vor sich geschrieben hat, den von jedem vorher bestimmten Preiß auszahlen. Wenn die Gesellschaft aus mehr als zehn oder zwölf Personen besteht, so kann man die Anzahl der Marken auch vermehren, und nach Befinden statt zwölfe die Summe von 16 und mehr festsetzen.

7. Examinirspiel.

Nachdem einer aus der Gesellschaft gewählt worden ist, der das Spiel führen muß, so geht er unter den Uebrigen herum und thut an jede einzelne Personen verschiedene, besondere Fragen, auf welche die Gefragte das Gegentheil antworten muß, ohne die Wörter Ja oder Nein hinein zu bringen. Wer es nun versieht, und eins dieser Wörter nennt, oder nicht schnell antwortet, muß ein Pfand geben. Hierbei muß der Examinator vorzüglich beobachten, daß er sich schnell von einer Person zur andern wendet, ehe diese es vermuthet und sich etwa vorbereiten kann.

8. Der verborgene Ring.

Durch einen Ring wird ein Band gezogen, welches an beiden Enden zusammengeknüpft wird. Dieses Band hält jede Person aus der Gesellschaft mit beiden Händen, außer einer, die in der Mitte steht und den Ring suchen muß. Dieser wird indessen bald von einem unter der Hand verborgen, bald einem andern versteckt zugeschoben. Diejenigen, von welchen das nicht selbst geschieht, müssen den Sucher dadurch irre zu machen

suchen, daß sie sich stellen, als schöben sie einander den Ring zu. Der Sucher muß sich nun bestreben, den Ring zu finden, und die Hand, unter der er ihn vermuthet, schnell anfassen, wo die Person verbunden ist, sie zu öfnen. Findet sich der Ring unter der vermutheten Hand, so muß der Eigenthümer der leztern den ersten Sucher ablösen; findet aber dieser den Ring nicht in der vermutheten Hand, so muß er so lange zu suchen fortfahren, bis er ihn endlich trifft.

9. Erzählungsspiel.

Man nimmt nach der Anzahl der Personen eine eben so große Anzahl weißer Kartenblätter und schreibt auf jedes derselben ein besonderes Wort. Wenn nun alle auf diese Art beschrieben sind, werden sie gemischt und unter die Personen vertheilt. Hierauf tritt eine, die man vorher wählte, in die Mitte, und macht sich mit den verschiedenen Worten der Karten genau bekannt, worauf sie eine Erzählung machen muß, in welcher alle auf die Karten geschriebenen Wörter passend angebracht sind. Nennt nun der Erzähler das einer Person gehörige Wort, so muß diese schnell aufstehen und, jedoch ohne eins der Wörter zu nennen, welches die übrigen Personen auf den Kartenblättern haben, oder die Wörter Nein oder Nicht zu gebrauchen, sich so lange mit dem Erzähler unterhalten, bis dieser ein anderes Wort irgend einer Person nennt, wo sich die erste sogleich stillschweigend wieder niedersetzt, und jene plötzlich aufsteht. Dies geschieht die Reihe durch bis zu Ende der Wörter. Wer nun einen Fehler macht, und

entweder nicht gleich bei dem genannten Worte aufsteht, eins der verbotnen Wörter nennt, oder die Erzählung mit dem Erzähler nicht fortführen kann, muß sogleich ein Pfand dafür geben. Hierbei ist aber zu merken, daß der Erzähler selbst ein solches auf den Karten bemerktes Wort nicht zweimale in seiner Erzählung erwähnen darf, oder ein Pfand geben muß, wenn er dawider handelt, so wie auch jede Person ein Pfand zu geben verbunden ist, welche aufsteht, wenn das ihr zugehörige Wort zum zweitenmahle genannt wird. Das zulezt genannte Wort muß den Erzähler ablösen, der es jedoch dabei so einrichten muß, daß dieses Wort zugleich das lezte seiner Erzählung ist. Derjenige, dem dieses Wort gehört, ist zwar verbunden, aufzustehn, aber nicht in der Erzählung fortzufahren. Weil nun das Spiel geendigt ist, mischt er selbst die Karten auf das neue, vertheilt sie und verfährt übrigens in allem, wie der Erste. Besser ist es jedoch, wenn man noch mehrere beschriebene Karten hat, damit nicht immer dieselben Worte zur Erzählung den Stoff geben müssen. Versieht es der Erzähler und kann das lezte Wort nicht auch zum lezten seiner Erzählung machen: so muß er für jedes Wort, das er noch bis zu einem guten Schlusse hinzufügt, ein Pfand geben. So auch, wenn er etwa ein Wort vergißt, oder eins und das andre nicht gut in seiner Erzählung anzubringen weiß.

10. Piquetspiel.

An diesem Spiele können nicht mehr als 14 Personen, wohl aber weniger, Theil nehmen. Ist die Ge-

sellschaft nur 8 oder 9 Personen stark, so kann man eine deutsche Karte dazu nehmen; eine französische Karte ist aber nöthig, wenn die Gesellschaft aus 10 bis 14 Personen besteht. Es wird nun einer aus der Gesellschaft gewählt, welcher das Spiel führt und jeder Person ein gewisses Blatt zutheilt, das diese fest in Gedanken behalten muß. Der Gewählte sezt sich hierauf in die Mitte an einen Tisch; nimmt ein ganzes Spiel Karten und mischt es; nachdem er zuvor, wenn nicht so viel Personen als Blätter in jeder Farbe da sind, nehmlich 9 in der deutschen und 13 in der französischen, die übrigen Blätter hinweg gethan hat. Hierauf zieht er immer zwei und zwei Blätter auf einmal ab, und indem er sie beide auf den Tisch legt, nennt er sie; wo denn jederzeit dasjenige, welches er zuerst zieht, das zweite sticht, im Fall es auch niedriger wäre als jenes. Wenn er z. B. zuerst die Sieben zieht und dann die Neun, so sagt er: die Sieben sticht die Neun; und die Person, der das Blatt, welches das andere sticht, vorher zugetheilt wurde, geht nun zu der andern, von welcher sie gewinnt, giebt ihr einen Kuß und erhält von derselben so viel Marken, als ihr Blatt mehr Augen zählt. Wenn z. B. die Sieben die Neun sticht: so muß die Person, welcher die Neun gehört, zwei Marken geben, oder wenn die Neun zuerst uud dann die Sieben gezogen wurde, so sticht dann die Neun die Sieben und diese muß daher jener zwei Marken geben. Die Zahl der Augen oder Bilder kann man auf folgende Art einrichten, daß der Unter 2, der Ober 3, der König 4 und das Daus 11 Augen; in der franz. Karte

aber der Bube 12, die Dame 13, der König 14 und das As 11 Augen gilt. Wenn zwei gleiche Blätter abgezogen werden, so steht der Stich, und der, welcher bei den zwei darauf folgenden Blättern gewinnt, erhält auch von jenen, denen die zwei gleichen Blätter gehören, zweimal so viel als das höhere Blatt mehr Augen hat. Z. B. es würden 2 Däuser abgezogen; dieser Stich blieb stehen, nun würde nachher erst eine Sieben und dann eine Zehen abgezogen, so sticht die Sieben die Zehen; die Person, welcher die Sieben zugetheilt war, geht zu der andern, der die Zehen gehört, giebt ihr einen Kuß, und erhält 3 Marken, weil an der Sieben gegen die Zehen 3 fehlen; dann geht sie zu der Person, welcher das Daus ist, küßt sie zweimal und bekommt von ihr zweimal 4 Marken, weil von 7 gegen 11. 4 fehlen.

Dabei muß jede Person genau wissen, welcher von den übrigen dies oder jenes Blatt gehört; denn wenn ein Blatt aufgerufen wird, das ein anderes sticht, so darf keiner fragen, wer das Blatt hat, das gestochen werden soll, sondern er muß selbst die Person wissen. Geht er nun zu einer unrechten und küßt sie, so erhält diese von ihm den Werth, den er selbst von dem Verlierer, welcher nun nichts bezahlt, hätte erhalten sollen. Wenn dabei vielleicht eines dem andern durch Minen oder Winke den Irthum zu benehmen und es nach der rechten Person hinzuweisen sucht, so muß jenes den Preiß bezahlen und der eigentliche Verlierer geht ebenfalls frei aus.

11. Piketspiel auf eine andere Art.

Dieses Spiel weicht von dem vorhergehenden vorzüglich darinn ab, daß die Blätter sämmtlich unter die Gesellschaft vertheilt werden. Wenn die Gesellschaft also aus 8 Personen besteht, so erhält jeder einzelne nach dem Mischen 4 Blätter einer deutschen Karte, welche jeder verkehrt, ohne sie anzusehn, in der Hand halten muß. Hat nun jeder seine Blätter erhalten, so fängt der erste in der Reihe zu spielen an, indem er von seinen Blättern dem Nachbar rechter Hand eins ziehen läßt, welches dieser nennt, und vor sich legt, worauf der erste aus den Blättern seines Nachbars linker Hand ebenfalls eins zieht und es nennt: welcher nun von beiden das höhere Blatt zog, sticht das geringere, indem er dem, der dieses hat, so viel Küsse nimmt, als das höhere Blatt mehr Augen zählt. Wer aber gar keinen Kuß geben oder nicht die ganze zahlbare Summe in Küssen abtragen will, muß für jeden verweigerten Kuß zwei Marken erlegen. Bei diesem Spiele gilt der Unter 12, der Ober 15, der König 20 und das Daus 24 Augen. Wenn zwei gleiche Blätter gezogen werden, so erhält derjenige, welcher den folgenden Stich bekommt, von einem jeden ebenfalls so viele Küsse, als das höhere Blatt mehr Augen zählt. Uebrigens geht dieses Spiel, wie das vorige, immer der Reihe nach.

12. Geldrathen.

Nachdem durchs Loos oder durch freie Wahl ein Caßirer zu diesem Spiele gewählt worden ist, nimmt

dieser aus dem Pot, zu welchem jeder Mitspielende gleichmäßig beitragen muß, eine gewisse Quantität Marken, die in ein Papier gewickelt werden können, damit sie bei dem Umwechseln nicht klingen: nun geht er im Kreise herum, stellt sich, als gäbe er diese Marken jeden in die verschloßene Hand, und läßt sie auch endlich irgend einer Person in dieselbe fallen; der Caßirer nimmt nun seinen Platz wieder vor der Gesellschaft, geht zu jeder einzelnen Person und fragt sie heimlich: bei wem sie die weggebene Marken vermuthe? Der Befragte raunt nun dem Caßirer den Namen der Person, bei welcher er die Marken glaubt, in das Ohr. Er mag es nun errathen oder nicht, so geht der Caßirer weiter, fragt alle Mitspielende und auch denjenigen, der die Marken wirklich hat, um die andern irre zu machen. Sind nun alle Theilnehmer durch, so tritt der Caßirer in die Mitte und nennt die Person, welche die Marken wirklich hat; welche sie dann den Uebrigen vorzeigt. Jedes das eine falsche Person nennte, muß nun den Caßirer die Hälfte der Marken bezahlen, um welche gespielt wurde; die aber, welche die rechte Person erriethen, erhalten jedes aus des Caßirers eignen Casse so viel Marken, als er jenem in die Hand steckte und theilen sich auch in diese Marken. Ist dieß geschehen, so wird der Person, die vorher die Marken in der Hand hielt, das Caßireramt übergeben, und das Spiel von neuem angefangen.

13. Alphabetisches Bestimmungsspiel.

Wenn die Gesellschaft im bunten Zirkel ihre Plätze genommen hat, wird durchs Loos bestimmt, wer den

38e

386

Anfang des Spiels machen soll; ist dies geschehen, so fragt der Gewählte seinen Nachbar rechter Hand nach alphabethischer Ordnung, indem er etwas selbstbeliebiges nennt, das sich mit dem Buchstaben A anfängt. Z. B. Wenn ich eine Ameise wär, zu was würden Sie mich bestimmen? — Der Nachber muß nun in dem nämlichen Buchstaben eine Bestimmung geben; worauf der zweite den dritten, und dann jedes nach der Reihe seinen Nachbar fragt, bis die ganze Gesellschaft im ersten Buchstaben durchgefragt worden ist und der letzte den ersten wieder fragt. Dieser fängt nun wieder mit dem B an und so geht es durch das ganze Alphabet. So fragt z. B. ein Chapeaux seine Nachbarin in dem Buchstaben K: „Wenn ich ein Kolibri wär, was würden Sie mit mir machen? und die Dame antwortet: Ich sperrrte sie in einen Käfig und ließ sie für Geld sehen." Oder in G: „Wenn ich der Gipsabdruck des Lieblings Ihres Herzens wär, zu was würden Sie mich bestimmen?" — Antwort: „Ich würde Sie unter Glas in Gold einfassen lassen und über meinen Putztisch hängen;" u. s. w. dabei ist zumerken, daß man ein schon genanntes Wort nicht zum zweitenmale bringen darf; wer dies aber thut, muß gleich jenem, das entweder gar nichts in diesem oder jenem Buchstaben, zu antworten weis, oder nicht schnell fragt und antwortet, für jeden Fehler ein Pfand geben. Wenn einer nun in dem Buchstaben, der an der Reihe ist, kein Wort zu nennen weis, so muß er ein schon genanntes wiederhohlen, dabei aber sein Pfand geben. Wenn nun Pfänder genug vorhanden sind, an welchen es nie fehlen wird, so werden sie ausgelößt.

14. Der Geschichtsschreiber.

So einfach dieses Spiel ist, so giebt es dennoch gewiß den angenehmsten Stoff zum Vergnügen, wenn es gehörig gespielt wird. Es bestehet nehmlich darin, daß die Gesellschaft irgend ein Süjet wählt, worüber eine Geschichte abgefaßt werden soll; als z. B über eine Mondfinsternis, oder über irgend einen Monarchen, eine Pflanze u. d. m. Ist man darüber einig, so nimmt man einen halben Bogen Papier. Auf denselben schreibt der erste ganz oben an den Rand den Vordersatz der Geschichte, bis zu einem Punkte; bricht darauf das Geschriebene um, daß der folgende nicht wissen kann, was er geschrieben hat und reicht diesem die Feder und den Bogen. Dieser schreibt nun wieder etwas, bis zu einem Punkte hinzu, bricht dann das Papier um, und giebt es dem Folgenden, und so giebt es einer dem andern, bis auf den letzten, welcher den Schluß der Geschichte hinzufügt. Sind nun alle Personen durch, so wird der Bogen auseinander geschlagen und die Geschichte nach den verschiedenen Absätzen im Zusammenhange laut hergelesen, wo man oft die wunderlichsten und kurzweiligsten Dinge hören wird.

15. Das Parlament.

Hierzu kann man ein Spiel französischer Karten nehmen und eine Farbe aus denselben heraussuchen, die man zum Spiele selbst braucht. So viel nun Personen sind, so viel Blätter werden auch herausgesucht und unter die Gesellschaft getheilt, nachdem jedes Blatt mit

dem Amte einer Person aus dem Parlamente benennet worden ist. So ist, z. B. das As der Präsident des Parlaments; der König bleibt der König; die Dame bezeichnet die Königin u. s. f. bis auf die Zwei herunter, welche den geringsten Schreiber vorstellt. Nachdem nun eine Person vorgestellt worden ist, die den Sprecher macht, so vertheilt diese die Blätter unter die andern; wobei jedes Achtung geben muß, was die übrigen für Blätter bekommen, indem nach der Bedeutung der Karten in der Folge auf die Fragen und Reden des Sprechers geantwortet wird, weil kein Blatt für sich selbst, sondern immer ein anders für das ihm untergeordnete spricht. So spricht das As, oder der Präsident für den König; der König für die Dame; die Dame für den Buben, der Bube für die Zehne u. s. f. bis herunter auf die Zwei, welche für den Präsident spricht. Wenn daher in der Folge der Sprecher, z. B. denn König nennt, oder den König etwa nach seinem Stand oder Range fragt, so muß nicht der König selbst, sondern der Präsident als Sprecher des Königs, für diesen antworten; wendet sich nun der Sprecher zum Präsidenten und fragt, warum er antworte, da er doch nicht ihn, sondern den König gefragt habe; so darf nicht der Präsident, sondern die Zwei antworten. u. s. w. Der Sprecher tritt also in die Mitte und hält eine kleine Anrede an das Parlement, indem er irgend eine Sache, als z, B. eine Sache des Volks oder des Staats vorbringt, und auf die oben beschriebene Art mit diesem oder jenem spricht, Wenn es nun einer versieht, und selbst für sich antwortet, oder nicht

rasch genug für seinen Untergeordneten das Wort führt, so muß er für jeden Fehler, den er macht, ein Pfand geben.

16. Neues Lotteriespiel.

Hierzu wird ein Spiel deutscher oder französischer Karten genommen, und nach dem man sich einen zum Caßirer erwählet hat, so besetzt jeder ein Blatt oder mehrere mit einer beliebigen Anzahl Marken; als z. B. 1, 2, 3, 4, 8, 10 oder 12 Marken; dabei muß aber jeder dem Caßirer die von ihm besezten Blätter nennen, welche jeder mit einem Buchstaben, vor sich hin, bezeichnet. Ist dies geschehn, so mischt der Caßirer die Karten und theilt sie unter die Gesellschaft aus, indem er jedem 4 Blätter ungesehen giebt; ist nun die Karte auf diese Art vertheilt, so deckt jeder seine Blätter auf. Hat nun einer unter seinen 4 Blättern eins von den vorher von ihm besezten, so muß ihm der Caßirer den Werth auszahlen, welchen er auf dies Blatt sezte; den Werth der übrigen besezten Blätter aber, die sich nicht unter den 4 erhaltenen befinden, streicht der Caßirer für sich ein. Erhält der Spieler unter seinen 4 Blättern zwei besezte, oder ein von ihm beseztes zweimal, so muß ihm der Caßirer den vorherbestimmten Point dreimal auszahlen; so wie er ihn sechsfach bezahlen muß, wenn der Spieler 3 besezte oder 3 gleiche Blätter aufschlägt. Sollte es sich endlich treffen, daß dieser eins der bestimmten Blätter viermal unter seinen 4 Karten fände, oder alle vier besezte hielte, so erhält er den Preiß desselben achtmal. Wenn daher einer z. B. aufs Daus 4 Mar-

ken gesezt hätte und auf den König 4: und er erhält unter seinen 4 Blätterr zwei Däuser, eine Sieben und eine Neun, so streicht der Caßirer zwar die auf den König gesezten 4 Marken für sich ein, weil er denselben nicht unter seinen 4 erhaltenen Blättern sieht; muß ihm aber das zweimal getroffene Daus dreifach und also, weil es mit 4 Marken besezt war, mit zwölf Marken bezahlen. Hat einer aber 4 Blätter besezt, z. B. die Sieben mit 4, die Zehen mit 6, den Ober mit 9 und das Daus mit 10 Marken, und bekömmt von diesen 4 besezten Blättern 2, als die Zehen und das Daus: so streicht der Caßirer die 4 auf die Sieben und die 9 auf den Ober gesetzten Marken ein; muß aber für die 2 getroffenen Blätter, den darauf bestimmten Satz vierfach, also für 16 Marken 64 auszahlen. Trift es sich, daß der Spieler von den oben genannten Blättern die Sieben, die Zehen und den Ober erhält, so nimmt der Caßirer die auf das fehlende Daus gesetzten 10 Marken; bezahlt aber jenen den auf die 3 getroffenen Blätter gesezten Preiß achtmal. Hier also 152 Marken, weil zusammen 19 Marken standen: fallen endlich alle 4 besezte Blätter, so wird der Werth derselben zwölfmal bezahlt.

17. Das Tauschen.

Hierzu gehört eine ganze deutsche, oder wenn die Anzahl der Personen sehr groß ist, auch eine französische Karte, die derjenige zu sich nimmt, welcher als Caßirer erwählt worden ist. Dieser läßt sich nun von jeder einzelnen Person 12 Marken geben und legt sie, nachdem

er auch selbst 12 Markrn hinzugethan hat, zusammen in den Pot. Hierauf mischt er die Karten und giebt jeden aus der Gesellschaft, wie auch sich selbst verdeckt 4 Blätter, jedoch nur eins auf einmal. Jeder Mitspielende muß nun suchen, durch Tauschen entweder 4 egale Blätter, als 4 Zehen oder 4 Könige, oder 4 auf einander folgende, zu erhalten. Jenes wird die große Quarte oder Quarta major, dieses die kleine oder Quarta minor genannt. Ist dies nicht möglich, so muß er sich bestreben, eine Tertia major, 3 egale Blätter, oder 3 auf einander folgende Tertia minor zu bekommen. Gelingt ihm auch dies nicht, so muß er sich mit einer großen oder kleinen Secunde begnügen. Das Spiel selbst wird nun auf folgende Art geführt. Jeder überlegt, durch welches von den 4 erhaltenen Blättern er auf irgend eine Art, eine Quarte, Tertie oder Secunde zu erhalten glaubt; nimmt das ihm überflüßig oder unnüz scheinende Blatt heraus und bietet es dem Nachbar linker Hand unbesehen zum Tausche an. Dieser giebt ihm nun aus seiner Karte ein anderes Blatt dafür, das ihm ebenfalls unnüz scheint. Hat der Erste nun mit dem Zweiten getauscht, so tauscht der Zweite mit dem Dritten, dieser mit dem Vierten u. s. w. bis auf den Lezten, der wieder mit dem Ersten tauscht. Wer schon gute Karte hat, und durch das Tauschen schlechtere zu erhalten fürchtet, braucht den angebotnen Tausch nicht anzunehmen, sondern spricht blos: „ich passe!“ und der Tauscher geht um ihn herum zu dem Folgenden. Wer aber einmal den Tausch ausschlägt, darf durchs ganze Spiel hindurch nicht tauschen, wenn er sich auch

anders besinnen sollte. Auf die eben beschriebene Art wird nun viermal im Kreiße herum getauscht, worauf das Spiel einmal geendigt ist; jeder seine 4 Blätter offen vor sich hinlegt, und von dem Caßirer das Gewonnene der Reihe nach, auf folgende Art, aus dem Pot erhält. Hat einer eine große Quarte, so erhält er 16, für eine kleine Quarte aber nur 12 Marken. Eine Tertia major wird mit 12, eine Tertia minor aber mit 8, eine große Secunde mit 6 und eine kleine mit 4 Marken bezahlt. Hat jemand zwei Secunden, so werden sie, nachdem sie groß oder klein sind, auch jede einzeln bezahlt. Hat aber eine Person, nachdem viermal herum getauscht worden ist, vier ganz verschiedne Blätter, so muß er 42 Marken Strafe in den Pot niederlegen. Ist dies geschehn, so ist das Spiel geendigt, und man sieht, ob der Pot noch stark genug zu den Ausgaben eines neuen ist. Ist er es nicht, so legt jede Person noch ein halbes Dutzend, oder wenn er ganz leer ist, ein ganzes Dutzend Marken ein. Auch kann nun ein anderer Caßirer gewählt werden.

18. Das Glücksrad.

Bei diesem sehr unterhaltenden Spiele setzt man einen Teller auf die Mitte des Spieltisches, worein der Einsatz gelegt wird. Hierauf nehmen die Spielenden ihre Plätze um den Tisch herum, und einer davon, welcher der Caßirer ist, zieht nun von dem Teller, als dem Mittelpunkte herab, vor jeder einzelnen Person mit Kreide eine gerade Linie, daß also von dem Teller aus eben so viel gerade Linien gezogen sind, als sich

spielende Personen gegenwärtig befinden. Auf jede dieser geraden Linien zeichnet der Caßirer wieder sechs kleine Querstriche, so, daß nun, wenn alle Linien mit den sechs Querstrichen bezeichnet sind, das ganze einem Rade gleicht. Hierauf wird jedem einzelnen aus der Gesellschaft eine gleiche Anzahl Marken ausgezahlt, und der Werth derselben bestimmt. Nun nimmt man eine gewöhnliche deutsche Karte, diese mischt der Caßirer und läßt jeder Person unbesehen ein Blatt herausziehen, und jede muß so viele Marken in den Teller setzen, als das gezogne Blatt Augen zählt. Wie gewöhnlich gilt das Daus elf, der König vier, der Ober drei, der Unter zwei und jedes leere Blatt, so viel als Augen darauf stehen. Jeder legt nun sein Blatt neben sich und würfelt nach der Reihe mit zwei gewöhnlichen Würfeln; wirft er nun die Zahl, die auf seinem Blatte steht, so sezt er eine Marke auf den untersten Querstrich seiner Linie. Es wird nun so lange herumgewürfelt, bis Einer zum siebenten male trifft, wo er von dem sechsten Striche, auf den er stufenweise gekommen ist, in den Teller überspringt, und den Pot als Gewinn für sich einzieht. Hierbei ist jedoch folgendes zu merken, daß er denen, welche bereits auf ihrer sechsten Stufe stehen, wenn er in den Teller kömmt, die Hälfte ihres Einsatzes aus dem Cassenbetrage zurückzahlen muß.

19. Die Wallfahrt.

Bei dieser Belustigung, bei welcher die Blätter ebenfalls den in Nr. 18 bestimmten Werth haben, legt

man die zwei und dreißig Blätter einer deutschen Karte, nachdem sie gemischt worden ist, in einen Zirkel oder Viereck auf den Spieltisch; doch so, daß man zwischen jedem Blatte die Breite eines Blattes leer läßt. Hierauf zieht jeder Einzelne der Gesellschaft aus einem andern Spiel Karten unbesehen ein Blatt, und legt dabei zwölf Marken in den Pot. Nun würfelt jeder der Reihe nach mit einem Würfel einmal, und zählt von dem ersten Blatt, in dem Zirkel mit seinem gezogenen Blatte so viel Felder weiter vor, als er Augen warf. Kömmt die Reihe zu würfeln wieder an ihn, so zählt er mit seinem Blatte weiter fort. Trifft er bei diesem fernern Vorrücken ein Feld, wo kein Kartenblatt liegt, so zahlt er so viel Marken Strafe in den Pot, als das Blatt links neben dem leeren Felde mehr oder weniger Augen hat, als das seinige, z. B. es hat einer die Zehen und trifft ein leeres Feld, neben welchem der Unter liegt, so erlegt er acht Marken, weil sein Blatt acht Augen mehr zählt, als der Unter u. s. w. Trifft er aber bei seinem Vorrücken auf ein schon da liegendes Blatt, so bekommt er aus dem Pot so viel Marken, als sein Blatt mehr oder weniger Augen zählt als jenes, auf welches er trifft. Dies Spiel geht so lange fort, bis der Cassenvorrath ausgespielt ist.

20. La Centaine.

Hierzu wird ebenfalls ein ganzes Spiel deutsche, oder wenn die Anzahl der spielenden Personen zu stark ist, französische Karten erfordert. Diese werden ge-

mischt, und nachdem jeder der Gesellschaft vier Marken in den Pot gelegt hat, unter sie in gleicher Anzahl vertheilt. Ist die Anzahl der Spielenden ungleich, und die Blätter gehen nicht gerade auf, so werden die nach der Vertheilung übriggebliebenen indeß bei Seite gelegt. Nun muß sich jeder der Spielenden genau merken, daß, wie in den zwei vorhergehenden Belustigungen, das Daus eilf, der König vier, der Ober drei, der Unter zwei, und jedes der übrigen Blätter so viel Augen zählt, als es deren hat. Hierauf ordnet jeder seine erhaltnen Blätter in der Hand und steckt sie wie gewöhnlich ordentlich zusammen. Der Erste spielt nun ein beliebiges Blatt aus, indem er die Augen desselben nennt, dann spielt der zweite auch ein Blatt aus, welches ihm am dienlichsten scheint, und zählt die Augen seines ausgespielten Blattes zu dem ersten, und so geht es in der Reihe fort. Wer nun so spielt, daß er zuerst durch die Augen eines Blattes, welches er ausspielt, zu den Augen der auf dem Tische bereits ausgespielten Karten die Zahl Hundert zählen kann, der hat das Spiel gewonnen, und streicht den Pot ein; wer aber ein Blatt ausspielt, dessen Augen mehr als Hundert betragen, der muß an jedem so viel Marken Strafe geben, als er durch das ausgespielte Blatt über Hundert zählte, und sein folgender Nachbar spielt ein anderes Blatt aus, das entweder gerade so viel Augen als an Hundert fehlen, oder weniger zählt. Wenn aber die Augen der ausgespielten Blätter sich bereits so hoch belaufen, daß einer oder der andere kein so niedriges Blatt hat, die Zahl Hundert zu treffen, so sagt

er: ich passe, und zeigt zugleich der Gesellschaft seine Blätter, alsdenn ist er von der Strafe frei; sollte es sich aber treffen, daß keiner von allen ein solches niedriges Blatt hat, so legt jeder von neuem vier Marken ein, und das Spiel geht wiederum von neuem an.

21. Der Arithmetikus.

Aus der Gesellschaft wird eine Person gewählt, die den Arithmetikus vorstellt; dieser sagt jeder Person eine Zahl, welche sie merken muß, als dem Ersten die Zahl 1, dem Zweiten die 2, und so fort bis auf den letzten, und je mehr Personen in der Gesellschaft sind, welche Zahlen bekommen, desto unterhaltender wird das Spiel. Hat nun jeder seine Zahl erhalten, so tritt der Arithmetikus in die Mitte, und unterhält sich auf eine schickliche Art mit der Gesellschaft, bei welcher Unterhaltung er öfters Zahlen, Jahrzahlen, und kleine Rechnungen mit anbringt. So oft er eine Zahl nennt, muß die Person, welche dieselbe hat, schnell aufstehen, kann sich aber gleich wieder niedersetzen. Fragt aber der Arithmetikus eine oder die andere Person in der Gesellschaft, wie viel z. B. zweimal sieben macht, so muß die Person, der die 2 gehört, wie die zweite, welcher die 7 gehört, schnell aufstehen, dabei muß aber auch die Person, welcher die 14 gehört, aufstehen, und ihre Zahl nennen, ehe jener, welcher vom Arithmetikus um die Summe der beiden Zahlen gefragt wurde, Zeit gewinnt, diese Summe auf seine Frage zu nennen. Dabei ist noch zu merken, daß jedesmal die Person, mit welcher der Arithmetikus spricht, schnell auf-

stehen und so lange stehen bleiben muß, als jener mit ihr spricht. Wer es nun versieht, und entweder gar nicht oder zu spät aufsteht, oder sich eher niedersetzt, als der Arithmetikus aufhört mit ihm zu sprechen, erhält von demselben, so wie der, welcher die Zahl zu spät nennet, einen Schlag mit dem Plumpsack oder sonst eine andere Strafe. Sind nicht Personen genug da, um eine große Zahl hervorzubringen, so müssen die Personen, einzeln genommen, welche die Zahlen haben, aus welchen diese Summe zusammengesetzt ist, zugleich auftreten; z. B. wenn der Arithmetikus die Jahrzahl 1794 nennt, so treten die Personen zugleich auf, welche die 1, die 7, die 9, die 4 haben. Der Arithmetikus kann aber auch selbst in Strafe fallen, wenn er nehmlich etwa eine Zahl nennt, welche nicht vorhanden ist. Z. B. er nennt die zusammengesetzte Zahl 100. und es ist nur eine Null vorhanden, so erhält er von der Person, welche die Null hat, seine Strafe, indem sie ihm diese Summe, auf seine eigne Hand einen Schlag mit dem Plumpsacke, mit den Worten zusammensetzt: „10 mal 10 macht 100" u. s. w. Wenn der Arithmetikus durch die Multiplikation eine Summe nennen lassen will, so darf er keine Person um die Summe dieser zu multiplicirenden Zahlen, welche etwa selbst eine von den Zahlen hat, die dazu gehören, fragen, sondern eine andere Person in der Gesellschaft, welche bei diesen Zahlen nicht intereßirt ist; daher es vorzüglich nöthig ist, daß der Arithmetikus die Personen und ihre zugetheilten Zahlen genau inne hat. Wenn z. B. der Arithmetikus die Person, welche die 8 hat, fragte:

wie viel 2 mal 8 machte, so müssen zwar die Personen, welche die beiden Zahlen 8 und 2 haben, ebenfalls wie die 16 aufstehen und antworten, allein die gefragte 8 ertheilt dem Arithmetikus zur Strafe für seine Unachtsamkeit einen Schlag mit dem Plumpsack, indem sie dazu sagt: „2 mal 8 ist 16.“ — Eben so verhält es sich auch bei dem Addiren und Subtrahiren, oder sonst einer andern Rechnungsart.

22. Der Schreibemeister.

Noch kurzweiliger als der vorhergehende Arithmetikus, ist diese nun folgende Belustigung. Man wählt aus der Gesellschaft eine Person, welche den Schreibemeister vorstellt, und das Spiel dirigiren muß, und diese ertheilt jeder der übrigen Personen einen Buchstaben, doch so, daß die Buchstaben nicht der Reihe nach, sondern ausser der Reihe und über Eck ausgetheilt werden. Z. B. die erste Person erhält den Buchstaben A. die zweite Person den Buchstaben F. die dritte das W. und so weiter. Sind nicht so viel Personen da als Buchstaben im Alphabete, so werden nur diejenigen Buchstaben vertheilt, welche am meisten gebraucht werden, die übrigen aber bleiben weg. Indem nun diese Buchstaben unter die Gesellschaft von dem Schreibemeister ausgetheilt werden, so muß sowohl jeder einzelne seinen eignen ihm zugetheilten Buchstaben genau merken, als auch genau darauf Achtung geben, wie die übrigen Buchstaben ausgetheilt werden. Ist dies geschehen, so tritt der Schreibemeister in die Mitte, und ruft eine Person aus der Gesellschaft auf, welcher er

befiehlt, dieses oder jenes mehrsilbige Wort, welches er nennt, zu schreiben und zu buchstabiren. Nun steht diese aufgerufene Person von ihrem Platze auf, und fängt auf folgende Art, dies genannte Wort zu buchstabiren an: Sie geht nehmlich zu der Person, welche den Anfangsbuchstaben des Worts hat, und zupft diese einmal bei der Nase, oder an dem Ohr, indem sie dazu den Buchstaben nennt, dann geht sie der Reihe nach zu den Personen, welche die übrigen Buchstaben des Worts haben, dabei muß sie aber nicht vergessen, dieses Wort nach der Abtheilung seiner Silben bey dem Zusammensetzen der Buchstaben zu buchstabiren. Giebt nun diese buchstabirende Person nicht genau Achtung, hat den Buchstaben dieser oder jener Person vergessen und zupft eine unrechte, so steht diese auf, und zupft jene gedoppelt wieder, ferner wenn einer unrecht buchstabirt, und die Silben eines Worts nicht recht abtheilt, so zupft ihn der Schreibemeister; dieser aber fällt selbst in die bestimmte Strafe, wenn er etwa ein Wort nennt, in welchem Buchstaben enthalten sind, die unter der Gesellschaft fehlen: in diesem Falle zupft ihn der Buchstabirende, für jeden fehlenden Buchstaben einmal. Dieselbe Strafe erhält er auch, wenn er einen Fehler macht, und unrecht straft. — Hat man nun mehrere Worte auf diese Art zusammengesetzt, so werden die Buchstaben von neuem und auf andere Art unter die Gesellschaft vertheilt, und nachdem man einen andern Schreibemeister gewählt hat, fängt man das Spiel von neuem an.

23. Der Gewissensrath.

Zu dieser Belustigung wird folgende Tabelle erfordert. Nachdem man einen aus der Gesellschaft gewählt hat, welcher das Spiel dirigiren kann, nimmt dieser die Tabelle vor sich, geht zu jeder einzelnen Person in der Gesellschaft, und fragt sie, welche Frage sie an ihren Nachbar rechter Hand thun will. Nun nennt diese Person jenem eine Nummer von 1 bis 100; diese genannte Nummer sucht jener in der folgenden Tabelle, und richtet die bei dieser Nummer stehende Frage an den Nachbar jener Person; wenn er nun diese Frage jenem laut vorgelesen hat, muß derselbe mit zwei gewöhnlichen Würfeln einmal werfen, die damit geworfenen zwei Zahlen sucht nun der Directeur des Spiels unter der zweiten Tabelle B, welche die verschiednen Antworten zu den erstern Fragen enthält. Die bei der geworfenen Zahl gefundene Antwort wird ebenfalls laut vorgelesen, und auf diese Art geht es der Reihe herum.

Die dazu gehörigen Fragen sind folgende:

Tabelle A.

1. Das süße Gefühl der Liebe ist wohl das herrschendste in Ihrer Seele?
2. Hören Sie gern Ihr eignes Lob?
3. Sind Sie gern in lustigen Gesellschaften?
4. Warum sind seit einiger Zeit Ihre Launen so verstimmt?
5. Sie lieben wohl niemand stärker als sich selbst?
6. Wäre Hochmuth und Eigenliebe dem Körper so

schädlich als der Seele, wären Sie da vielleicht ein gefährlicher Patient?

7. Wie lange wandeln Sie schon in den Blumenketten der Liebe?
8. Lieben Sie Ihren Nachbar (Ihre Nachbarin)?
9. Sehn Sie Ihr liebes Bild lieber vom Spiegel, als von einem treuem Freunde copirt?
10. Sind Ihre so zarten Empfindungen — Ihre so sanften Gefühle Folgen Ihres Nervenbaues, oder der Schriften Millers und seiner Nachfolger?
11. Sind die Sonnenblicke Ihrer Freundlichkeit wirklich von so kurzer Dauer, wie an einem Apriltage? Ihre Satire so scharf, wie die Märzluft?
12. Sie sind wohl ein rechter Feind (Feindin) vom andern Geschlecht?
13. Kupido's Pfeile müssen wohl von Gold sein, wenn sie Ihr Herz verwunden sollen?
14. Hören Sie gern die Wahrheit?
15. Reden Sie gern die Wahrheit?
16. Sind Sie ganz frei von der Sünde der Verleumdung?
17. Sie sind wohl ein großer Verehrer (Verehrerin) der Tugend?
18. In Ansehung Ihrer Liebschaften denken Sie wohl à la Muselmann?
19. Lieben Sie die Aufrichtigkeit?
20. Galloppiren Sie wirklich auf dem großen Steckenpferd, die weibliche Eitelkeit genannt?
21. Würden Sie Ihrem Nachbar verzeihen, wenn er

Ihnen einen Kuß raubte, oder würden Sie strenge das Wiedervergeltungsrecht gebrauchen?

22. Wird Ihnen die schwere Pflicht: liebe deinen Nächsten, leicht zu erfüllen?

23. Sie sollten wohl die Rolle eines Hofmanns gut zu spielen wissen?

24. Man sagt, Sie hätten die Wetterfahne zu Ihrem Sinnbilde gewählt?

25. Sind Sie sehr neugierig?

26. Ist die Vorliebe, die Sie gegen die Katzen zeigen, wirklich Folge der Simpathie, die Sie mit diesen Thieren haben?

27. Lieben Sie die platonische Liebe?

28. Wem opfern Sie am fleißigsten, der Venus oder dem Bachus?

29. Sie wünschen wohl, daß andere Leute eben so hohe Begriffe von Ihren Reizen haben möchten, wie Sie selbst?

30. Sie verstehen Sich wohl recht gut auf den Hofton?

31. Faßten Sie je das große Wort, Freundschaft, ganz?

32. Zurückhaltung — Verschlossenheit — und Egoismus gehören wohl unter Ihre Tugenden?

33. Sind Sie wirklich so stolz, als Sie scheinen?

34. Ist es ein geheimer Wunsch, der Ihr Herz so füllt, Ihren Geist so fesselt?

35. Wird Ihre künftige Frau (Ihr künftiger Mann) die Drathpuppe Ihrer Launen seyn?

36. Sponsiren Sie gern?

37. Das Rauschen Ihrer Küsse hören Sie wohl am liebsten in der dunkelsten Laube?

38. Der Unempfindlichkeit gegen das andre Geschlecht darf man Sie wohl nicht beschuldigen?
39. In Billet doux-Schreiben sind Sie wohl sehr geübt?
40. Die Gefallsucht ist wohl ihr Hauptstudium?
41. Die Rosen von den Lippen zu brechen, und andere darauf zu pflanzen, ist wohl ihr gröstes Vergnügen?
42. Verfolgen sie die Liebenden aus Neid oder belauschen Sie sie aus Neugierde?
43. Sie sind wohl überall der Schöpfer (die Schöpferin) der Freude?
44 Sie sind wohl ein feindseliger Dämon der Liebenden?
45. Wird ihr Herz von der Hyäne der Eifersucht zerfleischt?
46. Der laute Beifall der Welt ist Ihnen wohl lieber, als der stille Beifall der Weisen?
47. Sie sind wohl ein Schutzpatron (Schutzpatronin) der Liebenden?
48. Ein Geheimniß wäre wohl in Ihren Herzen eben so gut aufbewahrt, als Wasser in einem Siebe?
49. Sprödigkeit ist wohl eben nicht ihr Fehler?
50. Die Anzahl Ihrer Liebschaften ist wohl so groß, als die Menge Ihrer Launen?
51. Das Modejournal ist wohl Ihre Lieblingslektüre?
52. Sie sind wohl kein großer Freund von Denken?
53. Die Salomonischen Ehestandstalente wünschen Sie wohl lieber zu besitzen, als seine Weisheitstalente?
54. Erpreßten Sie oft die bange Thräne der verschmähten Liebe?

55. Ihre lustige Laune erhält wohl meistens ihre Nahrung von der Schwäche Ihrer Mitbrüder?
56. Den Böhmischen Steinen ihres Witzes muß wohl oft der gute Name Ihres Nächsten die Folie unterlegen?
57. Wo lernten Sie den Gott der Liebe kennen? Hinter den zugezogenen Gardinen der gefrornen Fenster? oder in der dicht bewachsenen Sommerlaube?
58. Das Alleinschlafen ist Ihnen wohl unangenehm?
59. Können Sie die vielseitigen Menschen lieben?
60. Sie denken wohl, andere haben eben so große Begriffe von ihrem Witze als Sie selbst?
61. Sie sind wohl sehr billig in Ihren Urtheilen, weil Sie meistens von sich selbst sprechen?
62. Sie wissen viel zu sprechen, können Sie aber auch zu gehöriger Zeit schweigen?
63. Daß Sie gerne liebeln, glaubt man, können Sie aber auch lieben?
64. Aus welchem Stande würden Sie wohl Ihren Begleiter (Begleiterin) durch die große Reise des Lebens wählen?
65. Wird sich nur auf den Altären des Verdienstes Hymens Fackel für Sie entzünden?
66. Sie lassen Ihre Reitze wohl gern durchs Vergrößerungsglas bewundern?
67. Sie schlafen doch am sanftesten, wenn Sie Küsse in den Schlummer wiegen?
68. Betragen Sie sich immer, auch in der größten Einsamkeit so, daß die Wände Ihre Richter sein können?

69. Welches ist Ihre Lieblingslektüre?
70. Sie sollten wohl einen guten Romanheld (Heldin) machen, wenn auch eine Entführung das Hauptinteresse wäre?
71. Sie sollten wohl in mancher Rücksicht sich gut zum Theater schicken?
72. Wen würden Sie sich wohl zum Schutzpatrone erwählen?
73. Sind Sie wirklich so verliebt, wie Sie scheinen?
74. Beschäftigt sich Ihre Phantasie Abends beim Schlafengehn mit Todesgedanken?
75. An was denken Sie am liebsten?
76. Wo erklärten Sie sich zum erstenmal die angenehme und unbekannte Empfindung Ihres Herzens für Liebe?
77. Werden Sie an einem Herzen, das Hymen an Sie kettet, genug haben?
78. Man sagt, es sei gefährlich, Sie anzusehn, weil Ihre Eigenliebe jeden unbefangnen Blick eigennützig erklärt; ist das so?
79. Sie sind wohl nicht neidisch?
80. Die schönste Unterhaltung finden Sie wohl in sich selbst?
81. Von wem würden Sie sich am liebsten magnetisiren lassen?
82. Ihr Losungswort ist wohl Komodité?
83. Sind Sie gern bei jugendlichen Spielen?
84. Sind Sie blaß aus Enthaltsamkeit?
85. Was Sie selbst nicht genießen, überlassen Sie wohl gern andern?

86. Lieben Sie die rauschenden Lustpartien leidenschaftlich? —

87. Die schönen Morgenstunden opfern Sie wohl lieber der Toilette als der aufgehenden Sonne?

88. Ihr offner, schöner, holder Blick stiehlt doch wohl den meisten Menschen die Ruhe aus den Herzen?

89. Warum wollen Sie gern die Sonne am Firmament sein, vielleicht, um die andern Sterne zu verdunkeln?

90. Ist Ihre große Bescheidenheit Folge Ihres guten Bewußtseyns?

91. Was wird Sie wohl einst bewegen, in den heiligen Ehestand zu treten? — Ihre Kasse — Ihr Blut oder Ihr Herz?

92. Man kann Sie wohl in allen Gestalten sehen?

93. Sie halten sich wohl für sehr gelehrt?

94. Welcher Gottheit würden Sie sich zum Dienste widmen? Doch wohl der Göttin der Liebe?

95. Sind Sie wirklich das nicht, was Sie scheinen?

96. Die nachläßigste Kleidung ist Ihnen wohl die liebste?

97. Vertheidigen Sie Ihren Satz immer mit gleicher Hitze, Sie mögen Recht haben oder nicht?

98. Können Sie die Wahrheit ertragen?

99. Es ist wohl nichts leichteres, als seiner Nebenmenschen Fehler sehen, nichts schwerer, als seine eignen; geben Sie vielleicht ein Beyspiel davon?

100. Werden Sie in Ihrem Ehestande die Existenz des Himmels oder des Fegfeuers beweisen?

Nun folgt die zweyte Tabelle, welche nach den verschiedenen Würfen der Würfel, die zu obigen Fragen gehörigen Antworten enthält.

Tabelle B.

1. und 1.
Bewahre der Himmel.

1 und 2.
Au contraire, tourné!

1. und 3.
Allerdings.

1. und 4.
Ich glaube nicht.

1. und 5.
Freilich.

1. und 6.
Nichts weniger als dieß.

2. und 2.
Das muß ich gestehen.

2. und 3.
Das müssen Sie mir ja gleich ansehen.

2. und 4.
Ich werde es nie verneinen.

2. und 5.
Das Urtheil der Welt entscheidet.

2 und 6.
Wie Sie glauben.

3. und 3.
Ich könnt es nun eben nicht sagen.

3. und 4.
Sie haben es getroffen.

3. und 5.
Ich sollt' es nicht meinen.

3. und 6.
Sie denken ganz falsch.

4. und 4
Lesen Sie die Antwort in meinen Augen.

4. und 5.
Ich werde Ihnen nicht widersprechen.

4. und 6.
Wenn Sie davon überzeugt sind, so bin ich es auch

5. und 5.
Ich leugne niemals die Wahrheit.

5. und 6.
Wir sind ja alle schwache Geschöpfe.

6. und 6.
Lassen Sie sich die Antwort von meinem Nachbar sagen.

24. Der Tempel des Ruhms.

Wenn sich eine Gesellschaft mit diesem Spiele belustigen will, so wird einer zum Caßirer gewählt; dieser zeichnet mit Kreide auf die Mitte des Spieltisches einen kleinen Kreis, welcher den Tempel des Ruhms vorstellt; an diesem Kreise zieht er wiederum zu jeder Person, welche mitspielt, einen langen Strich herunter und zeichnet auf diesen 24 kleine Querstriche der Länge lang herunter, welche die Stufen vorstellen, die zu dem Tempel des Ruhmes führen. Hierauf legt jede Person aus der Gesellschaft, den Caßirer selbst nicht ausgenommen, 12 Marken in den Pot nieder, und zum fernern Fortgange des Spiels werden zwei gewöhnliche Würfel erfordert, deren verschiedene Würfe nun verschiedne Mittel und Wege bezeichnen, deren sich die Menschen, berühmt zu werden, bedienen, und die sie entweder näher zum Ziele führen oder davon entfernen. Mit diesen beiden Würfeln macht nun der Caßirer den Anfang; die dadurch herausgekommene Summe wird in der folgenden Tabelle gesucht, ob dieser Wurf ihm Schaden oder Vortheil bringe. Die Strafgelder, die einer erlegen muß, werden in den gemeinschaftlichen Pot bezahlt. Wenn der erste nun auf diese Art gewürfelt hat, so wirft der nächstfolgende, auf diesen wieder der nächste u. s. f. bis auf den letzten. Die Stufen, die dieser oder jener Wurf auf dem Pfade des Ruhms bestimmt, bezeichnet jeder auf dem vor ihm gezeichneten Striche mit einer Marke, und rückt dieselbe, wenn die Reihe zu würfeln wieder an ihn kömmt, ent-

weder weiter vor- oder wieder zurück, je nachdem es der Wurf verlangt; denn wenn jeder die Reihe herum bis auf den lezten einmal geworfen und seine Stufe bezeichnet hat: so fängt der Erste in der Reihe wieder an und das geht so lange fort, als Marken im Pot sind; sind aber diese ausgespielt, so kann man wieder von neuem den Einsatz von 12 Marken erlegen und das Spiel wieder anfangen, denn die Folge wird zeigen, daß, wenn einer oder der andre das Ziel erreicht hat, das Spiel deshalb noch nicht geendigt ist, sondern die Uebrigen immer fortspielen und auf diese Art auch mehrere zum Ziele gelangen können.

Die Tabelle der Würfel, welche unter dem Spiele der Caßirer stets vor sich hinlegt, um Jedem die Bedeutung seines Wurfs sagen zu können, ist folgende:

Würfel-Tabelle:

2. Wer mit festem Muthe auf den Pfad zum Tempel des Ruhms eilt, verdient Belohnung und er erhält aus dem Pot 1 Marke, indem er auf dem Pfade 1 Stufe vorwärts rückt.

3. Wer durch Trägheit von der Erreichung des glänzenden Zieles abgehalten wird, verdient allerdings Strafe; er erlegt eine Marke und geht eine Stufe rückwärts.

4. Wer durch Gelehrsamkeit das Ziel zu erklimmen strebt, verdient allerdings Belohnung: er erhält hier 2 Marken aus dem Pot und rückt 3 Stufen vorwärts zum Ziele.

5. Wer sich durch thörige Unentschlossenheit von dem Laufe abhalten läßt, zahlt 2 Marken Strafe und bleibt auf der ersten Stelle, ohne vorzurücken, stehn.

6. Wer durch Weisheit seine Schritte auf dem Pfade des Ruhms leiten läßt, kömmt am sichersten zum Ziele, wenn er sich in der Folge nicht etwa wieder davon abbringen läßt; er erhält 4 Marken aus dem Pot und steigt dabei 4 Stufen vorwärts.

7. Wer durch Bosheit und niedere Ränke seinen Zweck zu erreichen sucht, wird ihn gänzlich verfehlen; er bezahlt 4 Marken und muß, wenn er auch schon ganz nahe am Ziele wäre, gänzlich wieder vom Pfade herunter, und indem er von neuem zu spielen anfängt, durch edlere Mittel zum Ziele zu gelangen suchen.

8. Durch Tugend und Rechtschaffenheit groß zu werden, ist ein edler Entschluß und verdient Aufmuntrung und Belohnung. Er erhält 3 Marken aus dem Pot und rückt dabei 2 Stufen vorwärts.

9. Wer durch unerlaubte Mittel zum Ziele zu gelangen sucht, verdient Züchtigung; er wandert zwei Stufen zurück und zahlt 3 Marken Strafe.

10. Wer durch edle Thaten sich den Weg zum Ziele bahnt, verdient Belohnung; er rückt 2 Stufen vorwärts und erhält 2 Marken aus dem Pot.

11. Wer sich durch Vorsichtigkeit auf dem schlüpfrigen Pfade zum Tempel des Ruhms leiten läßt, verdient ebenfalls Belohnung; — er rückt 1 Stufe höher und bekommt 1 Marke.

12. Wer durch Hitze das Ziel zu erstürmen gedenkt,

wird es schwerlich erreichen; er erlegt 2 Marken Strafe und steigt 2 Stufen rückwärts.

Wenn daher einer mit beiden Würfeln z. B. 1 und 6, oder 5 und 2, oder 4 und 3 würfe, so sucht er in der Tabelle die Nummer 7 auf, wo er dann findet, daß dieser Wurf einen Menschen bezeichnet, welcher durch niedre Ränke groß zu werden trachtet und ihn wieder ganz vom Ziele entfernt, u. s. w.

Wirft einer gleich zu Anfange eine Zahl, die ihn einige Stufen rückwärts führt, so kann er, da er noch keine Stufe betreten hat, auch keine zurück; er bleibt deshalb stehen, ohne sich auf eine Stufe zu stellen, bezahlt dabei die, mit dem Wurfe verbundene Strafe und wartet seinen neuen Wurf ab.

Ist einer nahe am Ziele, und wirft nun etwa eine Zahl, die ihn eigentlich noch über dasselbe hinausführte, so stellt er sich in das Ziel und erhält seine Belohnung, z. B. es stände einer auf der 23sten Stufe und würfe etwa die Zahl 5 und 1. Er geht also sogleich in das Ziel ein und erhält außer der, mit seinem Wurfe bestimmten Belohnung, auch die festgesetzte Belohnung des Siegs.

Noch ist zu merken, daß die Linie des Kreises, welcher den Tempel bezeichnet, keine Stufe bedeutet, sondern daß derjenige, welcher auf die 24ste Stufe zu stehen kommt, sogleich in den Kreis oder Tempel des Ruhms siegreich eingeht.

Wer endlich das Ziel erlangt, erhält aus dem Pot 24 Marken zur Belohnung. Wenn einer aber auch das Ziel erlangt, so hört deshalb die übrige Gesellschaft,

wie wir schon oben bemerkt haben, nicht auf zu spielen; und jeder, der nach diesem erstern das Ziel erreicht, erhält auch 24 Marken. Sind aber die Marken aus dem Pot gespielt, oder es befinden sich nur noch einige darin, welche nicht mehr zur Auszahlung der Gewinne hinreichend wären, so erlegt jeder wieder seine 12 Marken, bleibt aber dabei auf dem Orte stehen, wo er in dem vorigen Spiele stand und geht nun, da sich ein neues Spiel anhebt, von da aus weiter, welches zum Besten derer ist, welche schon nahe am Ziele standen. Noch ist zu merken, daß derjenige, welcher in einem Spiele zuerst das Ziel erreicht, deshalb nicht gänzlich aufzuhören braucht, wenn er nicht will; sondern durch die Einlage von 6 Marken das Spiel wieder von neuem anfangen kann; und dies können auch alle Folgende, die nach ihm das Ziel erreichen; nur muß man dabei genau merken, wenn ein Spiel geendigt ist und ein neues angeht; denn derjenige, welcher zuerst das Ziel in einem Spiele erreicht, hat dabei den Vortheil, daß, wenn er so glücklich sein sollte, das Ziel zum zweitenmale zu erreichen, ehe es ein anderer nach ihm erreicht hat, den bestimmten Preis des Sieges zweimal und also 48 Marken zu erhalten; sollte es nun gar treffen, daß er es auf eben diese Weise auch zum drittenmale erreichte, so erhält er den Werth von 24 dreimal, und also 72 Marken.

26. Der Vogelbauer.

Bei diesem äußerst angenehmen Spiele wird so verfahren: ich nehme zuerst ein Blättchen Papier, und

schreibe die Namen sämmtlicher Personen auf; dann bitte ich einen Jeden aus der Gesellschaft, den Namen eines Vogels anzunehmen, und mir solchen heimlich zu sagen, diesen schreibe ich dabei, und stecke das Verzeichniß in die Tasche. Dann mache ich meinen Vortrag ohngefähr so: ich habe in meinem Vogelbauer verschiedene Vögel, als z. B. einen Papagei, Nachteule, Raben, Taube u. s. w., und auf diese Art nenne ich die Namen der Vögel, die mir gesagt worden sind, aber unter einander. — Nun frage ich einen Jeden aus der Gesellschaft, der Reihe nach: welchem Vogel schenken Sie Ihr Herz? — welchem vertrauen Sie Ihre Geheimnisse an? und welchem möchten Sie wohl die Federn ausrupfen? — Jeder von der Gesellschaft muß antworten: z. B. ich schenke mein Herz der Taube, der Nachteule vertraue ich meine Geheimnisse an, und dem Papagei rupfe ich die Federn aus. — Dies schreibe ich mir auf ein besonderes Blatt, und fahre dann weiter fort. Bin ich herum, so sage ich z. B. Herr A. hat sein Herz der Taube geschenkt; die Taube war Mademoiselle B., zeigen Sie also, daß Sie der Taube Ihr Herz geschenkt, durch einen Kuß an. Herr C. war die Nachteule, ihm müssen Sie also Ihre Geheimnisse ins Ohr sagen, und Mademoiselle D. war der Papagei: statt daß Sie die Federn ausrupfen, so lassen Sie sich ein Pfand geben. —

Auf solche Art fährt man der Reihe nach fort. Derjenige aber, der einen Vogel nennt, welcher in der Gesellschaft nicht existirt, muß ebenfalls ein Pfand geben. Wer sich selbst sein Herz geschenkt hat, wird zur

Strafe diktirt, daß er sich selbst die Hand küsse; wer sich selbst seine Geheimnisse anvertrauen wollen, muß diese bei sich behalten, und wer sich selbst die Federn ausreißen wollen, muß ein Pfand geben.

27. Das Kaufmannsspiel.

Einer von der Gesellschaft wird zum Kaufmann ernannt. Dieser hat in seinem Waarenlager Papier, Federn, Lichter, Aepfel, Birnen, Zucker u. s. w. zu verkaufen. — Nun fragt er einen von der Gesellschaft: was wollen Sie kaufen? Dieser antwortet z. B. Aepfel!" — — Wozu wollen Sie diese gebrauchen? — „Zum Einmachen." Nun geht er von Nachbar zu Nachbar, und jeder muß angeben, wozu er die Aepfel gebrauchen will; z. B. zum Backen, zum Essen u. s. f. Wer keinen ordentlichen, gewöhnlichen Gebrauch davon anzugeben weiß, oder das wiederholt, was schon andere gesagt haben, muß ein Pfand geben. Haben alle geantwortet, so läßt man sich vom Nachbar des erst Antwortenden einen neuen Artikel abkaufen, und fährt damit wie oben fort.

28. Die Mimik.

Man wählt einen Richter des Spiels. Dieser läßt aus einem Spiele Karten — wovon jedes Blatt die Benennung einer Leidenschaft oder Gemüthsbewegung trägt, indem man eins der Worte: Freude, Furcht, Sehnsucht, Zorn, Neid, Andacht, Schaam, Erstaunen, Mißtrauen u. s. w. darauf geschrieben hat — von jeder Person ungesehen ein Blatt ziehen. Ist die Zie-

hung durch die ganze Gesellschaft geschehen, so ist nun derjenige, welcher zuerst zog, verbunden, die auf seinem Blatte bemerkte Leidenschaft oder Gemüthsbewegung pantominisch darzustellen. Ist dies geschehen, so zeigt er seine Karte dem Spielrichter, welcher dann von Person zu Person geht, und sich heimlich von jeder sagen läßt, was sie unter den Geberden verborgen glaube. Findet er, daß die Meisten die Vorstellung verstanden, so geben alle die ein Pfand, welche sie nicht verstanden; konnten sie aber die Meisten nicht begreifen, so giebt der Mimiker ein Pfand, und muß, wie oben, andere Blätter ziehen.

Da man sich bei frohen Pfänderspielen mehrere mal schon über die ermüdende Einförmigkeit bei den gewöhnlichen Arten der Auslösung der Pfänder beklagt hat, welche sich immer nur aufs Küssen einschränken; so schlagen wir den geselligen Zirkeln, welche sich mit solchen Spielen belustigen wollen, folgende neue, unterhaltende Arten der Pfänderauslösung vor.

Ist ein Pfänderspiel zu Ende, so werden, wie bekannt, die Pfänder auf folgende Weise ausgelöst. Derjenige, welcher sie in einem Tuche sammelte, läßt jeder Person ein Pfand aus demselben herausziehen, oder er zieht, wenn es vorher so ausgemacht ist, selbst dieselben unbesehen heraus, und fragt jeden der Reihe nach: „Was soll das Pfand thun, das ich jetzt in der Hand verborgen habe? — Hierauf muß man den Personen, welchen die Pfänder gehören, irgend etwas zu

thun auflegen; und die Person, welcher das Pfand gehört, darf sich auch nicht weigern, es zu thun.

Die neuen Auslösungen der Pfänder sind nun folgende:

1. Es soll seinem Nachbar rechter Hand eine Liebeserklärung thun; und zwar, wenn es eine Mannsperson ist, so muß sie diese Liebeserklärung ihrer Dame, als ein ächter Liebhaber auf den Knien thun.
2. Es soll in der Gesellschaft herum gehen und sich von jeder einzelnen Person einen Fehler nennen lassen, den man an ihm zu bemerken glaubt.
3. Es soll herum gehen, und selbst jeder Person der Reihe nach auf eine scherzhafte Art, einen kleinen Fehler nennen, den es an ihr zu bemerken glaubt.
4. Er soll den Sinn eines Sprüchworts durch Pantomimen vorstellen.
5. Es soll auf seinen Nachbar rechter Hand einen kurzen Vers machen.
6. Es soll der Gesellschaft eine Lüge im Geschmack des Herrn von Münchhausen erzählen.
7. Es soll seine drei Haupttugenden, wie seine drei Hauptfehler öffentlich bekennen.
8. Es soll seine Hauptleidenschaft aufrichtig nennen.
9. Es soll sagen, welche zwei Personen aus der Gesellschaft sich für einander am besten schicken würden und zugleich die Ursache davon angeben.
10. Es soll jede Person in der Gesellschaft mit irgend etwas vergleichen.
11. Es soll in der Gesellschaft die sprödeste Person einmal küssen.

12. Es soll eine Arie singen, dabei aber erlauben, daß sein Nachbar mit der Hand auf seinen Rücken den Takt dazu schlage.

13. Es soll an den Nachbar rechter Hand drei Fragen thun, auf welche jener nicht im Stande ist, mit Ja zu antworten.

14. Es soll eine Marionette natürlich vorstellen, und bei den Dingen, welche sein Nachbar in seinem Namen der Gesellschaft vorsagt, die dazu gehörigen Geberden machen. —

15. Es soll die Hauptzüge und Eigenschaften derjenigen Person nennen, die er einst zur Gattin zu haben wünscht.

16. Es soll einem jeden seine Lieblingsneigung nennen.

17. Es soll die leichtfertigste Person in der Gesellschaft einmal küssen.

18. Es soll die Sünde nennen, welche ihn am wenigsten gereuet, und zugleich den Ort, wo er sie begieng.

19. Es soll diejenige Person küssen, welcher es die aufrichtigste Gesinnung gegen sich zutraut.

20. Es soll sich drei Personen aus der Gesellschaft ein Wort sagen lassen, und aus diesen drei Wörtern eine Geschichte zusammensetzen.

21. Es soll einen Betrunkenen nachmachen.

22. Es soll die Person in der Gesellschaft nennen, welche er am beneidenswürdigsten findet.

23. Es soll sagen, welche Person in dem Zirkel am angenehmsten zu sein scheint und warum? —

24. Es soll seinen Nachbarn rechter und linker Hand aus der Hand wahrsagen.

23. Es soll seinen größten Appetit angeben und zu stillen suchen.

26. Es soll seinem Nachbar linker Hand eine Liebeserklärung durch blose Mienen und Geberden, thun.

27. Es soll drei Hauptleidenschaften, die man ihm nennt, durch Mienen uud Geberden schildern.

28. Es soll seinen eignen Lebenslauf im kurzen erzählen.

29. Es soll auf jede Frage, die jeder aus der Gesellschaft thut, das Gegentheil antworten, ohne die Wörter nicht oder nein zu gebrauchen.

30. Es soll drei Gewissensfragen, die die Gesellschaft an ihn thut, aufrichtig beantworten.

31. Es soll derjenigen Person, einen fühlbaren Beweis seiner Nächstenliebe geben, welche er mit den größten Vorzügen begabt zu sein glaubt.

32. Es soll aufrichtig sagen, wodurch man seine Liebe erhalten kann.

33. Es soll das Glück des geselligen Lebens schildern.

34. Es soll die Freuden einer glücklichen Liebe beschreiben.

35. Es soll einen Dorfkranz- oder Hochzeitbitter natürlich vorstellen und seine Einladung an die Gesellschaft auf eine komische Art vorbringen.

36. Es soll einen Kindtaufvater vorstellen, und in die Gesellschaft Gevatterbieten kommen.

37. Es soll einen Windbeutel vorstellen.

38. Es soll eine kurze Predigt an die Gesellschaft über den Stoff halten, den man ihm aufgiebt.

39. Es soll eine kurze Rede über die Nächstenliebe an die Gesellschaft halten.

40. Es soll den Vornamen der Person nennen, welch: ihm am liebsten ist.
41. Es soll ein Solo tanzen, und zwar auf komische Art.
42. Es soll sich von jedem seiner beiden Nachbarn rechts und links, eine Sittenregel geben lassen.
43. Es soll seinen sehnlichsten Wunsch sagen.
44. Es soll das nennen, welches es als das größte Glück des Lebens betrachtet.
45. Es soll einen einfältigen Menschen vorstellen, und das Geschäft auf eine kurzweilige Art an die Gesellschaft ausrichten, welches ihm vorher an seinen Nachbar rechts aufgetragen wurde.
46. Es soll die Mienen, Geberden, Handlungen oder sonst etwas, ohne Weigerung machen, was der Nachbar rechter Hand ihm auferlegt hat.
47. Es soll seiner beiden Nachbarn etwas angenehmes und etwas unangenehmes sagen.
48. Es soll sagen, wo ihm der Schuh drückt.
49. Es soll die verliebteste Person in der Gesellschaft küssen.
50. Es soll sich von seinem Nachbar rechts sein Alter sagen lassen und zugleich sein eignes angeben, und jenen so vielmal küssen, als er älter oder jünger ist, als er selbst.

Diese obigen 50 verschiednen Auslösungen der Pfänder können auf folgende Art gebraucht werden, indem der Ausrufer, welcher das Pfand zieht, der Reihe nach um eine Auslösung fragt, und diese gefragte Person ihm nun eine Nummer von 1 bis 50 nennt, welche je-

ner dann, unter den obigen 50 suchet, und die dazu gehörige Auslösung findet.

29. Aufmunterung zur Freude.

Einer.

Des Menschen erst' und schönste Pflicht
Ist Streben nach Vergnügen;
Des Menschen erst' und größte Kunst
Ist, Traurigkeit besiegen.
In lauter Freuden Vollgenuß
Sich nimmer satt berauschen;
Drum wollen wir der Freude Glück
Für Kronen nicht vertauschen.

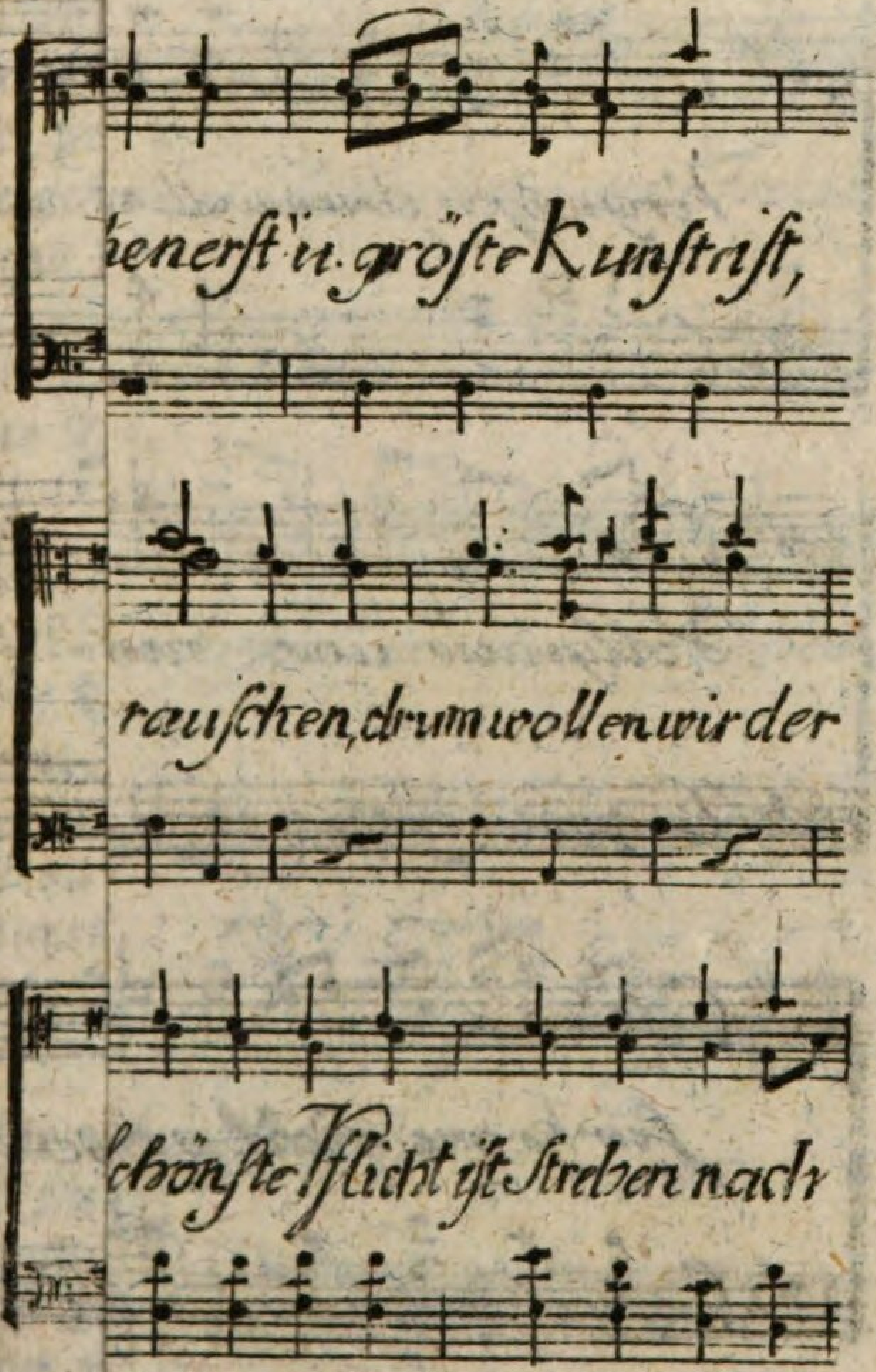
Alle.

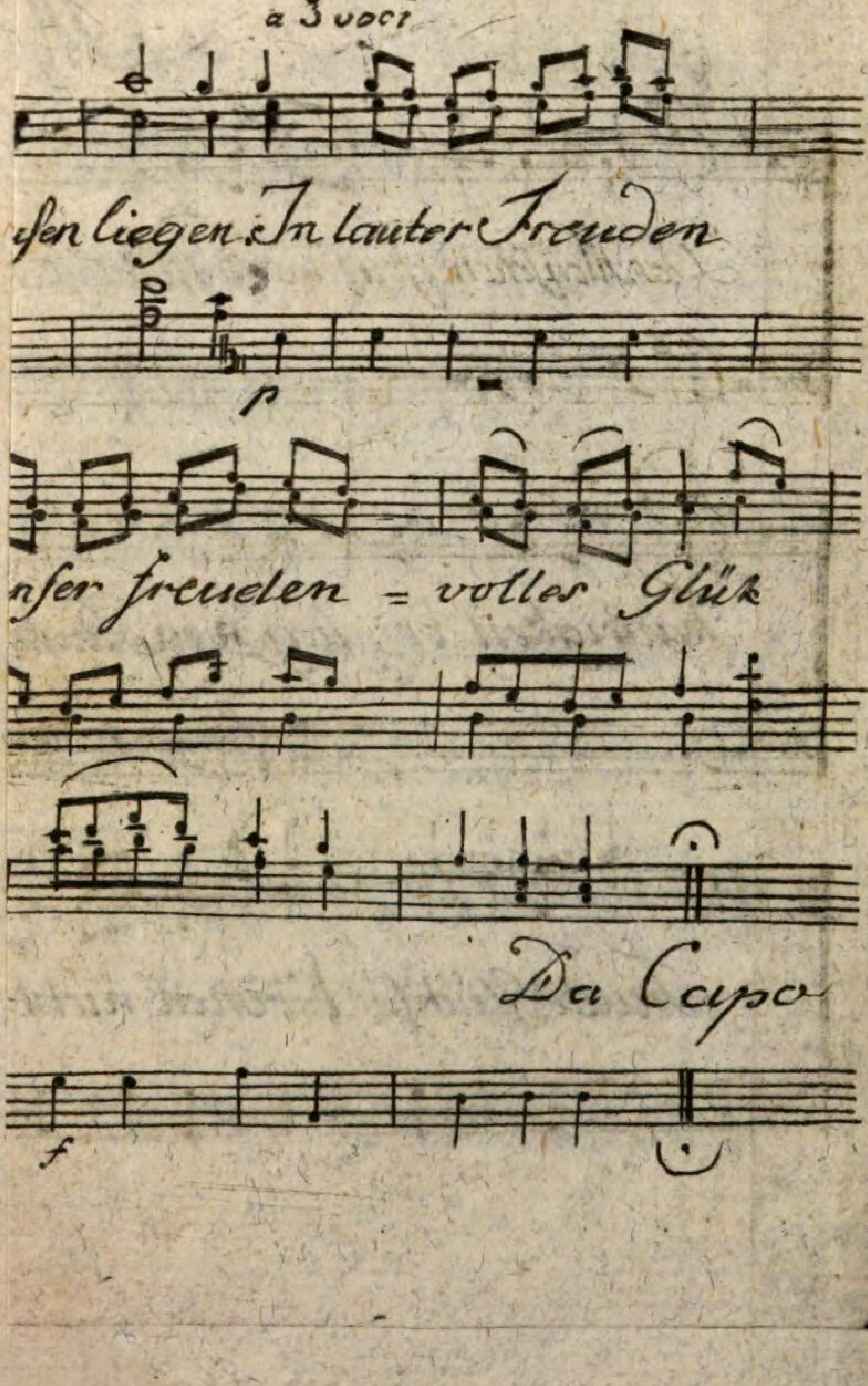
Ja, unsre größt' und schönste Pflicht
Ist Streben nach Vergnügen;
Drum wollen wir auch immerdar
Der Freud' am Busen liegen.
In lauter Freuden Vollgenuß
Uns nimmer satt berauschen,
Und unser freudenvolles Glück
Für Kronen nicht vertauschen.

Einer.

Der Freude süßen Zauberkuß
Fühlt jed' Geschöpf hienieden;
Vom größten bis zum kleinsten ward
Sie jeglichem beschieden.
Und wir, des Schöpfers schönstes Werk,

Wir,


benerst u. gröste Kunst ist,
rauschen, drum wollen wir der
schönste Pflicht ist Streben nach


a 3 voci
sen liegen: In lauter Freuden
p
nser freuden = voller Glük
Da Capo
f

Wir, Brüder! wollten klagen?
Nein, Freunde, nein, mit Klagen soll,
Der Grämler nur sich plagen.

Alle.

Ja Brüder! ja, mit Klagen soll
Der Grämler nur sich plagen;
Bei steter Lust und Fröhlichkeit
Vergessen wir der Klagen.
Denn reichlich wurden ja auch uns
Die erstern zugemessen,
Drum wollen wir im frohen Reihn
Der Traurigkeit vergessen.

Einer.

Ach, dieses Lebens kurze Zeit
Verschwindet schnell, gleich Träumen,
Den Augenblick, der uns Genuß
Beut, laßt uns nicht versäumen.
Schnell eilt die Zeit zur Ewigkeit,
Wenn wir sie nicht genießen;
Nichts bringt zurück die fliehende.
Laßt ihr sie jetzt verfließen.

Alle.

Wir wollen diese kurze Frist,
Drum, Freunde, nicht versäumen.
Noch unsrer Jugend Wonnezeit
In Traurigkeit verträumen;
Auf Freunde! auf, die Fröhlichkeit
Zu rechter Zeit genossen!

Sie kommt zu uns nicht mehr zurück,
Ist einmal sie verflossen.

Einer.

Drum Freunde, laßt uns nun hinfort
Vergnügt durchs Leben hüpfen;
Und über Schmerz und Kummer hin
Mit leichtem Schweben schlüpfen.
Denn nicht genoßne Zeit ist Mord
An diesem schönen Leben;
Drum soll uns Liebe, Freud' und Scherz
Bis einst zur Bahr umschweben.

Alle.

Ja, Freunde, fröhlich wollen wir
Durchs kurze Leben hüpfen;
Und über Schmerz und Kummer hin
Mit leichtem Schweben schlüpfen.
Und Lieb' und Freude sollen uns
Bis an die Bahr' umschweben!
Denn, Freunde, darum ward uns ja
Die Spanne Zeit gegeben!

30. Trinklied im Herbste.

Einer.

Auf, auf ihr fröhlichen Zecher!
Bekränzt die schäumenden Becher,
Und schlürfet die Götterkost ein!

Alle.

Auf Brüder, und trinket den Wein!

ihr froelichen Zecher! be=
Alle
Auf Brüder u. trinket den

Einer.

Laßt nicht die Freude euch rauben,
Pomona röthet die Trauben,
Und ladet zur Fröhlichkeit ein.

Alle.

Drum freut euch und trinket den Wein!

Einer.

Verscheucht den Gram von den Wangen,
Hegt nur dies ein'ge Verlangen,
Nach Freuden und Scherzen und Wein,

Alle.

Auf freut euch und trinket den Wein.

Einer.

Doch liebt und küßt euch darneben,
Denn Liebe süßet das Leben,
Oft mehr noch als Freuden des Weins.

Alle.

Drum küßt euch bei Freuden des Weins!

Einer.

Umwölkt der Kummer die Stirne,
So eilt zur liebenden Dirne,
Reicht Küsse an Trauben von Wein.

Alle.

Auf, küsset und trinket den Wein!

Einer.

Wie bald, ihr Freunde, wirds kommen,
So ist uns die Jugend entnommen,
Uns hüllet das Alter dann ein.

Alle.

Drum trinkt, als Jünglinge Wein!

Einer.

Ach, mit der Jugend verfliegen
Auch unsre schönsten Vergnügen
Die Freuden von Liebe und Wein.

Alle.

Drum liebt und trinkt jetzt den Wein.

Einer.

Und ist sie endlich verschwunden,
Freun wir uns genossener Stunden
Bei fröhlichen Scherzen und Wein.

Alle.

Und freuen uns als Greise beym Wein.

Einer.

Und kommt dann Hain mit der Hippe,
So senkt noch einmal die Lippe
In Purpur der Trauben von Wein.

Alle.

Und schlummert berauschet dann ein!

Räthsel und Charaden.

I.

Es sehnt nach mir die reichre Jugend sich,
Und reicher wird das ärmste Kind durch mich,
Allein was jener lieblich scheint,
Das ist es nicht was diese meint,
Will jene sich durch mich vergnügen,
So muß sie springen, schweben, fliegen,
Wie mein Gesetz es will.
Will dieses sich durch mich vergnügen,

So muß ich springen, schweben, fliegen,
Wie seine Laun' es will.

II.

Ich bin von früher Jugend an
Zwei bösen Herren unterthan,
Hab' ich am Tage stehen müssen,
So tritt man Abends mich mit Füssen,
Unendlich hart ist meine Sclaverey,
Und berst ich einstens nicht entzwey,
So werd' ich niemals frey.

III.

Mich hat die Klugheit einst geboren,
Und ich gebar die Sicherheit,
Doch meine Tochter ist verloren
Wenn das Verbrechen mich zu seinem Dienst entweiht.
Verliebte laß' ich oft verborgne Früchte naschen
Und helfe sie auch manchmal überraschen.
Vom Geiz werd' ich sehr hoch geschätzt,
Selbst Leser du bedarfst mich jetzt.

IV.

Ein jeder der zuerst mich sieht
Erschrickt, ja mancher selbst entflieht,
Und doch schreck' ich durch Wehr und Waffen nicht,
Mein Endzweck ist empor zu steigen,
Und doch gehör ich nicht zu Männern von Gewicht,
Selbst mit dem Mächtigsten in der Natur im Streite,
Sieg' ich im Kampf, und doch ist meine Beute
Gar herzlich klein.
Von 1000 Menschen mag vielleicht kaum einer,

Und unter allen Stutzern keiner
An meiner Stelle seyn.

V.

Uns durchschauet des Sonnenlichts Glanz von aussen und innen,
Aber der Regen benetzt eine Seite nur.
Weht uns der Nord ins Gesicht, so schwitzt uns am meisten der Rücken.
Starrt die Wiese von Eis
Bieten wir Blumen dir dar.
Raubet ein Sturm, ein Hagel, ein Stein uns endlich das Leben,
So verscheiden wir froh, nicht ohne Schwanengesang.

VI.

Ein häßliches Insect das uns o großer Jammer
Selbst in der allerfernsten Kammer,
Im Finstern ungehindert neckt,
Und sich im schönsten Blumenstengel
Zerstörend oft versteckt.
Ihr macht es gleich zum halben Engel,
Sobald ihr ihm die Ehre gönnt
Und es recht fein und niedlich nennt.

VII.

Wenn Regen rauscht und Wind und Wetter weht,
Mag man sich gern zur ersten Silbe retten;
Nur die erschreckt kein Sturm, auf deren Sterbebetten
Die zweyte steht.
Zählt mancher auch zu dem vom Glück erhaltnen Gaben

Das Eigenthum der ersten nicht,
So kann doch wohl der arme Wicht
An seiner Frau das Ganze haben.

VIII.

Die erste Silbe nennt den pfiffigsten der Helden,
Der, ob er gleich auf vieren gieng,
Doch, wie Achill, auch Dichterlohn empfing.
Nichts großes läßt sich von der zweyten melden
Sie ist und bleibt von manchem Ding
Appendix nur, so wie man pflegt zu sagen,
Statt Binde war zuerst das ganze Wort getragen,
Eh' noch Krabbat und faltenreiches Band
Anbetende Verehrer fand,
Jetzt wird also der Schmeichler nur genannt.

IX.

Das erste Silbenpaar lehrt dich ein Völkchen kennen
Das für die Freyheit glüht, doch ohne sie zu nennen,
Entfernet von Kultur, den Freiheitsbaum zwar ehrt,
Doch weder mit Gewalt noch List dazu bekehrt.
Allein beym zweiten Silbenpaar
Verändert sich die Scene ganz und gar,
Du siehst ein Volk, das meist zur Sclaverey verdammt.
Nur selten jener Trieb nach höherm Glück entflammt.
Ein Volk, das rastlos an der Erde klebt,
Und minder für den Geist als für den Körper lebt.
Wenn diese Silben all in eins zusammenfließen,
So wird ein Kerker d'raus Unschuldge einzuschließen.

X.

Prächtig glänzet von fern die erste Silb' uns entgegen,

Schüchtern nahn wir uns, doch Hoffnung der liebliche Schimmer,
Werde die Wolken des Grams von unsrer Stirne zerstreuen
Giebt uns Vertrauen und Muth; Wir klagen dem glänzenden Manne
Frey die Noth, die uns drückt, und bitten um schleunige Hülfe.
Ach, da erhalten wir oft zur Antwort die letzten zwei Silben;
Warlich kein Balsam von Mekka die brennende Wunde zu kühlen:
Komm, Freund, begleite zum Ort' mich, der das Ganze bezeichnet;
Dort sey die Erde vergessen mit all ihren Gebrechen,
Sey nur dem schönern Himmel die ernste Betrachtung geweiht.

XI.

Hör' an mein Freund, was mag das sein,
Die erste Silbe ist zwar sehr fein
Und dringt doch, wie die höhern Wesen,
Von denen wir so gerne lesen,
Sich grob bei Fürst und Bauer ein,
Du magst im raschen Tanz dich schwingen,
Magst langsam auf dem Felde gehn,
Sie wird in alle Falten dringen
In jeden Luftzug dich umwehn,
In jeden Sonnenstrahle hüpfen,
Und selbst in deine Sackuhr schlüpfen.

Doch kannst du hie und da sehr leicht
Sie durch die andern zwey vertreiben,
Die sich so gern an jener reiben,
Wofern sie nur ihr Arm erreicht.
Denn stets verfolgen sie und hassen
Mit unerbittlich strenger Wuth
Das Ding in Zimmern und auf Gassen,
Sie wie das auch, kann ers nur fassen
Herr Aeolus mit Freuden thut.
Das Ganze kannst du ohn' Entgeld,
Nur unverdienet nicht, geniesen;
Allein es würde dich verdrüßen,
Denn jeder wird, der es erhält,
Des Landes billig gleich verwiesen.

XII.

Ich werd' in freier Luft gebohren,
Ich rede sonder Mund und höre sonder Ohren.
Willkommne Rednerin bin ich, nur meine schwache Seite ist oft zu wiederholen,
Doch hab' ich Muth, ihr könnt mich fordern auf Pistolen,
Ich stelle sicher mich

XIII.

Ich bin zwar kein Metall, gegraben aus der Erden Schlunde
Ein leichter Federzug, ein bald verhauchter Schall,
Doch schlag ich eine tiefre Wunde,
Als Eisen und als Stahl,
In rechter Weisen Arsenal

Mach' ich gekrönte Thoren zittern
Kann Ahnenstolz und Bonzenwahn
In seinen tiefsten Grund erschüttern,
Bin zwar der Tugend unterthan,
Doch greif' ich oft in Pflicht vergeßner Stunde
Die Tugend selber an.

XIV.

Die beiden ersten Silben geben
Die schönsten Blumen für das Leben,
Sind sie getreu dem inneren Beruf
Zu dem sie die Natur erschuf.
Die dritte sollte seyn Verdienst und Tugendzoll,
Doch ist sie selten was sie soll
Das Ganz' ist eines Dichters Name,
Der oft die ersten Silben prieß,
Manch' schönes Lied ertönen ließ,
Und — doch genug! schon rathen mich die Damen.

XV.

Mein erstes lockt, erhält die Frommen bange,
Giebt Undank oder Weh zum Lohn,
Und wird beherrscht von Gold und äusern Zwange.
Mein letztes sah mein erstes noch nicht lange,
Und ist der Unschuld Symbolon.
Mein Ganzes lebt dem ersten lange schon
Und frönet seinem bösen Hange.

XVI.

Wenn uns die erste Silbe fehlt,
Dann ist die zweite schwer zu tragen,
Wo jene und diese sich vermählt,

Da giebt es keinen Stoff zu klagen.
Drum wünsch' ich dir für dieses Jahr
Die beyden Silben ganz und gar.

XVII.

Fünf Zeichen machen mein einsilbiges Wörtchen aus
Du brauchst mich zuerst, erbaust du ein Haus
Das erste Zeichen weg, so bin ich wie die Welt
Und wie ihr stummer Fürst, dem mancher gleicht das Geld
Ein Wörtchen kömmt heraus, wenn auch die zweyte schwindet
Das alles in der Welt, selbst Gott und Tod verbindet.

XVIII.

Wer in der Musica die halben Töne kennt,
Der wird mein erstes bald errathen,
Und wem das Glück mein zweit' und drittes gönnt,
Dem fehlen nicht die nöthigen Ducaten
Zur Reise in das Land, wo man mein Ganzes sieht.
Erfindung, die der Durst dem armen Hirten rieth.

XIX.

Die ersten möcht' ich nicht bei meinem Leben
In Kinder oder Narren Hände geben.
Die dritte ist Befehl, den oft der Lehrer spricht.
Verschiedenheit des vierten ist das feste Band,
Wodurch der Mensch an Menschen wird gefesselt,
Doch wer sich drauf was dünkt,
Dem wünsch' ich mehr Verstand.

Das Ganze ist ein Wort, das man mit Freuden hört,
Wenn Raub und Mord bisher des Lebens Ruh gestört.

Auflösungen:

I. Der Ball.
II. Der Stiefelknecht.
III. Der Schlüssel.
IV. Der Schorsteinfeger.
V. Die Fensterscheiben.
VI. Die Made, das Mädchen.
VII. Das Hauskreutz.
VIII. Der Fuchsschwanz.
IX. Der Vogelbauer.
X. Die Sternwarte.
XI. Der Staubbesen.
XII. Das Echo.
XIII. Die Satire.
XIV. Frauenlob.
XV. Das Weltkind.
XVI. Das Wohlsein.
XVII. Grund.
XVIII. Die Cisterne.
XIX. Waffenstillstand.

Anweisung zu den verschiedenen Arten des Taroc, wie auch zum L'Hombre und Whist.

Die meisten Spiele sind ursprünglich weit einfacher, als man sie gegenwärtig gewöhnlich zu spielen pflegt. Ich werde sie also zuerst in ihrer alten Einfachheit darstellen, dann die Veränderungen angeben, welche nach und nach hinzugekommen sind, entweder um einem Spiele mehr Interesse für Kopf und Aufmerksamkeit zu verschaffen, oder auch nur den Gewinnst zu erhöhen. Um nicht wiederhohlen zu müssen, bemerke ich hier noch, daß bei dem L'Hombre und Taroc von den leeren Blättern in den rothen Farben das niedrigere an der Zahl das höhere, in den schwarzen aber umgekehrt das höhere der Zahl nach das niedrigere sticht, folglich in roth auf den Buben das As, in schwarz aber die Zehen oder, im L'Hombre, die Sieben folgt. Im Whist hingegen ist das As das höchste Blatt, und in roth folgen die leeren Blätter in derselben Ordnung auf einander wie in schwarz. Bei den ersten Spielen wird links abgehoben und rechts gegeben, daher folglich die Vorhand dem Geber zur Rechten sitzt, bei Whist

ist dieses umgekehrt, denn hier giebt man wie es mit der deutschen Karte gewöhnlich ist.

I. Vom Taroc.

a) Das alte ursprüngliche Taroc.

Die Tarockarte besteht aus 78 Blättern, nehmlich, außer den 52 Blättern der Whist oder Bassetkarte, noch aus einem, zwischen der Dame und dem Buben stehenden, Bilde, Caval genannt, 21 andern Bildern, welche Tarocs heißen und oben und unten mit der Zahl, in welcher sie auf einander folgen, von I. bis XXI. bezeichnet sind, dann noch aus einem Blatte, dem Scü, welches zwar nicht sticht, dennoch aber im gewöhnlichen Taroc unter allen Blättern den größten Werth hat. Von den mehresten wird dieses Blatt ebenfalls zu den Tarocs gezählt, es ist aber richtiger, solches als ein ganz eigenes zu betrachten, auch im Spiele bei dem zählen der Tarocs nicht mit zu zählen, weil man sonst oft ungewiß wird, ob der letzte, noch in der Hand eines Gegners sitzende, Taroc ein wirklicher oder bloß der Scü sei, wovon zuweilen viel abhängen kann, da der Scü nicht sticht, und es folglich auch nicht nöthig ist, solchen abzufordern. Besonders ist es im Taroc-L'Hombre wichtig, den Scü nicht zu versehen, weil bei schwachen Spielen nicht selten das ganze Spiel davon abhängen kann, wenn man zu Ausgange desselben sich durch unnöthiges Fordern um einen Taroc bringt, statt daß man ein freies Bild hätte spielen können, wenn man den zurückgebliebenen Scü nicht irrig für einen Taroc gehalten hätte, womit das

Bild gestochen werden könnte. Dieser Scû ist im eigentlichen Taroc darum das wichtigste Blatt, weil er nicht nur zu den Matadors nöthig ist, sondern auch zu jedem beliebigen Blatte gemacht werden kann, ein in der Reihe fehlendes Bild vertritt, auch die anzusagenden Tarocs um einen vermehrt. Ferner ist er deshalb nützlich, weil man sich zu jeder Zeit scûsiren, das heißt ihn der eingebrachten Karte beilegen und aus derselben demjenigen, welcher den Stich bekömmt, ein leeres Blatt geben kann, wodurch man bald einen Taroc, bald ein Bild erhält, welches außerdem auf ein ausgespieltes höheres hätte zufallen müssen, oder auch in einer Farbe, worin der Gegner viel Force hat, einmal länger aushalten kann. Dieses Scûsiren ist zu jeder Zeit erlaubt, und man wartet damit, bis es auf die vortheilhafteste Weise geschehen kann, nur muß man, außer dem Scû, noch drei Blätter in der Hand haben, weil sonst der Scû dem Gegner, im eigentlichen Taroc demjenigen zufällt, welcher den Stich macht. Nur in dem Falle, daß man in Taroc-L'Hombre die Vole macht, kann der Scû als letztes Blatt ausgespielt werden, wo er dann als ein nicht zu stechender Fünfer gilt. Im allgemeinen kann man auch zu jeder Zeit den Scû, wenn man am Ausspielen ist, ablegen, worauf der Nachbar zur Rechten jedes ihm beliebige Blatt auszuspielen befugt ist. Bei dem Zählen der Karte nach dem Spiele gilt der Scû 5, im Taroc-L'Hombre kann man ihn aber, bei Ueberschlagung der Points vor dem Spiele, nur für 4 rechnen, weil er selbst nicht

sticht, und man ihn folglich bei dem Zählen einem andern gemachten Stiche beilegen muß.

Die Tarocs machen in diesen Spielen die Trümpfe aus, und man kann mit dem kleinsten derselben das höchste Bild stechen, wenn man die Farbe renonce hat, ja man ist genöthigt, wenn man nicht Farbe bekennen kann, mit Taroc zu stechen. Die Tarocs stechen nach der auf denselben befindlichen Zahl, gelten aber bloß für leere Blätter außer dem XXI. und dem Pagat, welche 5 zählen. Von den Bildern zählt der König 5, die Dame 4, der Caval 3, der Bube 2, von den übrigen leeren Blättern, Latons genannt, so wie von den leeren Tarocs gelten drei zusammen oder ein Stich 1. Die in der ganzen Karte befindlichen Points betragen 78. Bei dem Zählen legt man entweder zu jedem einzeln geltenden Blatte zwei leere, oder man rechnet, um geschwinder fertig zu werden, von zwei zusammenkommenden Bildern 1, von dreien 2 Points ihres eigentlichen Werthes ab, so daß z. B. König und Caval nur für 7, zwei Könige und eine Dame nur für 12 gerechnet werden. Die Plätze zu bestimmen, nimmt man zwei Tarocs und von zweierlei Farben zwei Blätter, wovon die einen drei auf die Plätze gelegt, die andern von den Spielern gezogen werden. Sind der Spieler vier, so fügt man noch einen König bei, dessen Zieher bei dem ersten Spiele abgeht, und bei dem zweiten an den Platz desjenigen kömmt, welcher Taroc gezogen und deshalb angegeben hat. Macht man 4 Plätze, so kömmt der König dem Angeber zur Linken. Im eigentlichen Taroc hebt der

König ab, und der erste giebt bei der Beendigung der Partie ab.

Von den Blättern werden jedem Spieler 25, und zwar auf einen Wurf 5 gegeben; im Taroc-L'Hombre pflegt man aber auch wohl alle 25 auf einmal zu geben. Der Geber behält folglich drei Blätter übrig, welche er vorerst mit in seine Karte nimmt, und dann drei beliebige Blätter, welche ihm nach Beschaffenheit seiner Karte die vortheilhaftesten scheinen, und die er in der Folge mit zu seinem Spiele zählt, ecartirt oder ablegt. Man kann jedes Blatt in den Scat legen, nur keinen Fünfer, ausgenommen den Pagat, wenn er mit nicht mehr als zwei Tarocs besetzt ist. Ist dieses der Fall: so ecartirt man diese Tarocs, wenn es nicht eben Matadors sind, am liebsten, um den Pagat zu sichern, welcher dann auch eben so bezahlt wird, als ob man ihn vermittelst eines Stiches, eingebracht hätte. Nach Einigen darf der XXI. nie mit gelegt werden, nach Andern ist es erlaubt. Einige verstatten nicht drei Tarocs zu legen, wenn man außer denselben noch den Scù hat, Andere erlauben dieses, weil sie, meines Bedünkens am richtigsten, den Scù als keinen Taroc betrachten. Spielpartieen thun am besten, wegen dieser streitigen Regel überein zu kommen. Gewöhnlich legt man bei vielen Tarocs eine Renonce, oder behält, wenn dieses nicht möglich ist, nur ein Blatt von einer Farbe, um die darin befindlichen Bilder stechen zu können; hat man aber keine Aussicht mit Tarocs viele Stiche zu machen: so legt man lieber Mittelbilder,

damit sie einem im Spiele durch höhere Bilder nicht abgedrückt werden können. Wenn sich einer im Scate verlegt, sei es nun daß er ein Blatt zu viel oder zu wenig ecartire, darf er keine Honneurs ansagen, welches aber den andern Spielern frei steht, so wie auch das Spiel überhaupt seinen Gang fortgeht.

Wenn der Kartengeber mit dem Scatlegen zu stande ist, sieht er seine Karte durch, ob er nichts anzusagen habe, worin ihm die andern Spieler, nach der Reihe der Vorhand, folgen. Angesagt oder gemeldet werden 10 oder mehrere Tarocs, 3 oder mehrere Matadors, ganze und halbe Cavallerien und 4 natürliche Könige. Zehn Tarocs werden mit 10 Marken, jeder mehrere mit 5 bezahlt, daß also z. B. 13 Tarocs 25 Marken gelten. Drei Matadors, welche aus dem XXI. Pagat und Scü bestehen, gelten auch 10, jeder nach der Reihe darauf folgende vom XX. abwärts ebenfalls 5. Eine ganze Cavallerie d. h. alle 4 Bilder in einer Farbe werden, so wie 4 Könige, mit 10 bezahlt, eine halbe Cavallerie oder drei Bilder von einer Farbe nebst dem Scü mit 5. Von einer solchen halben Cavallerie darf kein Bild in den Scat gelegt werden, weil man dadurch des Ansagens verlustig wird. Bei der ältesten Art des Tarocs pflegt man die Farbe einer Cavallerie zu nennen, auch bei halben das fehlende Bild anzuzeigen, bei den neuern Arten geschicht dieß aber nicht, obschon manche Spielpartien durch Convention hierin eine Ausnahme machen. Besser ist es indeß, das Dunkel nicht aufzuhellen, weil das Spiel dadurch mehr Anziehendes bekömmt, und die Aufmerksamkeit jedes

Spielers mehr gespannt wird, wenn er nicht weiß, was die Mitspieler haben, sondern es nur durch Combination errathen kann.

Nachdem die gemeldeten Honneurs bezahlt oder von Jedem vor seinem Orte angeschrieben worden sind, fängt die Vorhand an auszuspielen. Da dieses Spiel durch den Pagat sein Hauptinteresse bekömmt, wird auch auf ihn zunächst gespielt. Der Besitzer desselben bemüht sich, ihn hineinzubringen, wo möglich zu ultimiren, wo er im ersten Fall 5, im zweiten 10 Marken bekömmt von jedem Spieler, welchen er aber auch dasselbe bezahlen muß, wenn er den Pagat auf eine oder die andere Art verliert. Ihn herauszufordern oder zum wenigsten das Ultimiren desselben zu verhindern, ist das gemeinschaftliche Bestreben der beiden andern Spieler. Wer Tarocs meldet, ist gehalten zu sagen, ob sie mit oder ohne den Pagat sind, in welchem letzten Falle auf den Pagat gefordert wird. Ist durch das Ansagen nicht bekannt worden, wo der Pagat sitzt, so spielt derjenige, welcher ihn nicht hat, einen hohen Taroc aus, wenn er 7 oder weniger; wenn er aber 8 oder 9 in seiner Karte zählt, einen niedrigen, worauf man sich gegenseitig im Fordern unterstützt, bis der Pagat heraus ist, welchen nun derjenige bekömmt, der nichts oder am wenigsten angesagt hat. Ist der Pagat nicht herauszufordern, so spielt man eine Farbe an, welche man öfters hat, um den Inhaber des Pagats in seiner Renonce, oder wenn er keine hat, nur in der schwächsten Farbe zu treffen, und hierdurch das Ulti=

miren zu verhindern, zu welchem Zwecke man nöthigen Falles selbst seine Bilder preis giebt. Am sichersten fordert man auf den Pagat, wenn keine Tarocs angesagt worden sind, mit 4 oder 9 derselben, weil in beiden Fällen der Pagat mit nicht mehr als 8 besetzt sein kann. Ohne wahrscheinliche Hoffnung, ihn herauszubekommen, thut man nicht wohl zu fordern, weil das Ultimiren um so mehr erleichtert wird, wenn man durch das Fordern die Gelegenheit versäumt hat, den Besitzer des Pagats in Farbe zu treffen. Ebenfalls muß man auch mit den Fordern nachlassen, wenn derjenige, welcher in Tarocs am stärksten ist, selbst in Farbe getroffen wird, wo er sich denn bemühen muß, den Pagat durch eine andere Farbe herauszubekommen. So bald dieses gelungen ist, hört das größte Interesse des Spiels auf, doch behält es auch jetzt noch ein zweites, in so fern als man mit seinen höhern Bildern die niedrigern der andern Spieler zu erhaschen sucht, wobei es aber freilich auch nicht selten begegnet, daß man in seiner Hoffnung sich getäuscht sieht, und das höhere Bild vielleicht am Ende selbst verliert.

Nach geendigtem Spiele zählt jeder seine eingebrachten Karten, nach der vorhin angegebenen Bestimmung ihres Werthes, und die an 26 fehlenden Points werden, jeder mit einer Marke, an denjenigen bezahlt, welcher mehr als 26 hat.

b) Taroc mit allen Honneurs.

Dieses unterscheidet sich von dem vorigen nur dadurch, daß man, um mehr gewinnen zu können, meh-

kere Honneurs hinzugesetzt hat. Diese sind Matadors von unten d. h. von der II. aufwärts, welche denen von oben gleich bezahlt werden, scusirte Könige, Damen, Cavals und Buben d. i. 3 derselben nebst dem Scù, wofür man 5 bekömmt, und Latons oder leere Blätter, wozu aber die Tarocs, welche im Zählen auch nicht mehr gelten, nicht mit gerechnet werden dürfen. Achtzehn solcher Latons werden mit 10 bezahlt, jeder mehrere mit 5; zu denselben kann der Scù ebenfalls gerechnet werden, wo aber manche Partie 18 nur mit 5 bezahlt.

Bei dieser Art des Tarocs kann man sich wie bei dem folgenden auch Stich frei spielen, wo man denn von jedem Mitspieler 26 bekömmt. Dieß ist indeß selbst bei 19 oder 20 Latons nicht leicht, besonders wenn die Mitspieler gehörig aufmerksam sind und, der Scù sich in der Hand des Hintermannes befindet, welcher ihn so lange als möglich aufheben muß, um einem Stiche, welchen er ohne denselben würde nehmen müssen, ausweichen zu können. Daß derjenige, welcher sich stichfrei spielen will, der höchsten Blätter sich zuerst entledigen muß, bedarf kaum einer Bemerkung, so auch das Bestreben jedes Spielers den, welcher Latons angesagt hat, so bald nur möglich zu einem Stiche zu nöthigen, wenn dieß auch mit eigenem Nachtheile geschehen müßte, um nicht vielleicht damit zu zögern, bis er die höhern Karten bereits weggeworfen hat, und nun keinen Stich mehr bekommen kann.

Zuweilen spielt man auch dieses Spiel so, daß jeder ultimo gemachte oder verlorne König mit 10, ein mitten im Spiel verlorner mit 5, ein hineingebrachter aber nicht bezahlt wird, wo dann der ultimirte Pagat gewöhnlich 15 gilt. Spielt man zu vieren, so wird bisweilen ausgemacht, daß die Strafe für den verlornen Pagat und die verlornen Könige dem vierten Spieler, als Könige, ebenfalls gegeben werden muß.

c) Taroc mit sieben Königen.

Bei diesem werden die drei obersten Matadors zugleich als Könige betrachtet, so daß, wenn man diese und übrigens nicht einen natürlichen König hat, man gleichwohl 3 Könige meldet. Von solchen zusammengesetzten Königen gelten 4 auch 10, jeder folgende noch 5, also alle sieben 25 Marken. Bei den andern Arten des Tarocs kommen zuweilen Spiele vor, in welchen gar nichts angesagt wird, bei gegenwärtiger Art kann aber ein solcher Fall nicht eintreten, weil von 7 Königen wenigstens immer 3 in einer Hand sitzen müssen. Bei diesem Spiele kann außer dem Pagat und jedem natürlichen Könige auch noch die Taroc II. ultimirt werden. Gewöhnlich gilt dann der Pagat 15, jedes andere zu ultimirende Blatt 10.

Die jetzt angegebene Art des Tarocs ist darum jeder andern vorzuziehen, weil das Interesse bei dem Spiele sich vermehrt, jemehr die Blätter sich vermindern, in den andern aber wenig Interesse bleibt, wenn der Pagat heraus ist. Hier fordert man in der Regel gar nicht auf denselben, außer wenn man ihn bei sehr

großer Ueberlegenheit in den Tarocs mit Aufopferung nur weniger herausziehen kann, übrigens spielt jeder auf seine Hand und sucht etwas zu ultimiren, indem er sich zugleich bemüht, die andern Spieler am Ultimiren zu hindern. Jeder strebt die Könige der Andern herauszubekommen, auch durch Farben, worin er viel Force hat, den Pagat wie die H. zu ziehen, und wagt diese, wenn sich bei seiner Force oder Peitsche der König befindet, selbst diesen; ist er aber stark in Taroc, und zugleich mit Handkarte versehen, welche ihm Gewißheit giebt, daß die letztern Stiche in seine Hand kommen müssen, so spielt er von seiner Peitsche die kleinern Bilder und leeren Blätter, um, wenn die Tarocs heraus sind, den König ultimiren zu können. Nicht selten täuscht man sich aber in der Hoffnung, die Tarocs durch Farben herauszuziehen, und muß dann den König, welchen man zu ultimiren gedachte, noch verloren geben. Da jeder sich bemüht, etwas zu ultimiren, diese Absicht aber doch nur einer erreichen kann, begegnet es auch, daß ein König penultimo, ein anderer oder auch wohl der Pagat ultimo verloren geht, indem zugleich die II. gemacht wird. In einem solchen Falle muß, was wohl kaum zu bemerken nöthig ist, derjenige, welcher etwas ultimo verliert, die Strafe, auch an den, welcher etwas ultimo macht, die Belohnung dafür bezahlen. In manchem Spiele wird auch gar nichts ultimirt, wenn alle Spieler mit ununterbrochener Aufmerksamkeit sich bemühen, die Blätter, welche ultimirt werden können, herauszuziehen, und

keiner der Spieler in den Tarocs oder in einer Farbe, worin er den König hat, so überlegen ist, daß er die Mühe der Gegenspieler vereiteln kann.

Regeln, das Ultimiren zu bewerkstelligen, oder es von der andern Seite zu verhindern, lassen sich, außer dem wenigen, was ich bereits davon gesagt habe, nicht weiter im allgemeinen angeben, jedem aufmerksamen Spieler werden sie aber aus einiger Uebung von selbst leicht hervorgehen. Die Hauptsache dabei ist, nicht allein die Tarocs, so wie sie verstochen werden, genau zu zählen, welches überhaupt in jeder Art des Tarocs geschehen muß, bei dieser aber schwerer ist, als bei den zuerst angeführten, weil hier nur selten gefordert wird, die Tarocs folglich auch nicht so schnell und nach einander herauskommen, sondern auch auf die Forcefarben, sowohl in der eigenen als eines andern Spielers Hand, genau acht zu haben um bestimmt zu wissen, ob im ersten Falle der König frei zu machen, im zweiten herauszuspielen ist.

In diesem Spiele wird bei dem Ansagen der Tarocs nie gemeldet, ob sie mit oder ohne den Pagat sind, daher folglich nur durch das Ansagen der Matadors entdeckt werden kann, in welcher Hand der Pagat sitzt. Sagt einer Matadors von unten an, und man kann dagegen Tarocs melden, oder hat auch nur 8 oder 9, so fordert man, besonders wenn viel hohe dabei sind, weil dadurch zwei gefährliche Blätter herausgezogen werden können, und man sich zugleich das Ultimiren eines Königs erleichtert.

Bei dieser und der zweiten Art des Tarocs pflegt man auch wohl einen Pot zu setzen, zu welchem jeder Mitspieler eine Marke beiträgt. Dieser Pot wird von demjenigen gezogen, welcher etwas ultimirt, wogegen der Bestand desselben von demjenigen, der ultimo etwas verliert, gesetzt werden muß. Wird nichts zuletzt gemacht, so setzt man zu.

Bei den erwähnten Arten des Tarocs sind Strafen weniger gewöhnlich, als bei manchem andern Spiele. Allgemein ist nur eingeführt, daß wer die Karte vergiebt, den Scat verliert, und das Geben nun an die Vorhand kömmt, zuweilen setzt man aber auch fest, daß wer vergiebt an jeden 5 Marken zahlt oder auch in den Pot setzt, wogegen er noch einmal geben kann, weil niemand gern des mit dem Scate verbundenen Vortheils verlustig wird. Außerdem kann man noch ausmachen, daß wenn einer falsch ansagt, solcher, wie sich von selbst versteht, die dafür bekommenen Marken zurückgeben, überdieß auch eine festzusetzende Strafe erlegen muß. Eine solche kann auch darauf gelegt werden, wenn einer falsch absticht oder zugiebt, doch kann diese Strafe nicht mehr betragen als 5 an jeden, weil der Gewinn auf der einen und der Verlust auf der andern Seite bei dem falschen Abstechen höchstens nur so viel beträgt.

d) Taroc unter Zweien.

Wegen seiner Mannichfaltigkeit ist dieses Spiel von allen, welche unter Zweien gespielt werden können, das unterhaltendste, und selbst dem Piquet noch vorzuziehen. Auch hier bekömmt jeder Spieler 25 Blätter,

die übrigen spielen entweder nicht mit, oder werden als Talon in die Mitte gelegt und der Reihe nach einzeln abgehoben. Bei der ersten Art meldet jeder sogleich, die Vorhand zuerst; weil aber wegen der liegen gebliebenen Karten öfters gar nichts angesagt werden kann, auch deshalb wider den Gegner in Betreff irgend eines wichtigen Blattes keine Operation mit Sicherheit zu machen ist, erhält dieses Spiel sein Interesse größtentheils nur durch die darin herrschende Verwirrung und die Fehlgriffe beider Spieler, welche sich dann erst ergeben, wenn die Karte völlig ausgespielt ist und man findet, daß Blätter, welche man vergebens suchte, im Talon lagen. Angenehmer spielt es sich mit Abheben, wo man, so lange dieses dauert, zu jeder Zeit ansagen kann, aber nicht mehr, so bald von den letzten in den Händen habenden 25 Blättern das erste ausgespielt ist. Hat man einmal Tarocs oder Matadors gemeldet, so kann es nicht weiter geschehen, wenn auch noch mehrere dazu kommen sollten, wohl ist es aber erlaubt, die Matadors von unten später als von oben zu melden oder umgekehrt, auch ein Bild, welches in einer angesagten Cavallerie schon begriffen war, nachher zu einem Gevierten oder Gedritten zu benutzen, wo der umgekehrte Fall ebenermaßen gilt. Allgemeine Regeln in diesem Spiele sind: 1) die Bilder anfänglich zu schonen, so lange sie noch nicht zum Ansagen benutzt werden können, welches aber freilich eine Ausnahme leidet, wenn man eine Farbe so oft hat, daß man fürchten muß, die Bilder bei langem Zögern zu verlieren. 2) Wenn man, nachdem etlichemal abgehoben wor-

den, immer noch nur wenige Tarocs hat, zu fordern, damit der Gegenspieler derselben nicht eine zu große Menge bekomme. Auch kann man ihn zum Stechen nöthigen, wenn man eine starke Peitsche, besonders die höhern Bilder dabei hat. Auch macht man aus, daß bei dem ersten Fordern der Gegner die Tarocs melden muß. Daß in diesem Spiele nur diejenigen Points Gewinnst sind, welche man in der eingebrachten Karte über 39 zählt, ergiebt sich von selbst.

e) Taroc-L'Hombre.

Von diesen Spiele hat man eine ältere und eine neuere Art, welche dem Geiste und Gange nach einander beinahe gleich sind, gleichwohl aber einige Verschiedenheiten haben, deren kurze Darstellung nöthig ist, ehe ich die Regeln mittheilen kann, welche auf beide Arten anwendbar sind.

α. Die ältere Art.

Die Plätze werden wie bei dem gewöhnlichen Taroc bestimmt, die Karten 5 auf einen Wurf oder auch alle 25 auf einmal gegeben, und die Blätter zählen wie dort. Der Geber legt Scat, und weil in diesem Spiele keine Honneurs gemeldet worden, sagt die Vorhand zuerst, ob und was sie spielen will. Die verschiedenen Spielarten sind à deux, a une und Solo oder sans prendre. Im ersten Falle verlangt man zwei, im zweiten Falle ein beliebiges Blatt, für ein oder zwei dafür weggegebene schlechtere, um das in Händen habende Spiel dadurch zu verstärken. Gewöhnlich nimmt man einen Fünfer, doch zuweilen auch eine Dame, um da-

damit den Caval zu decken, wenn man ihn bei dem Könige hat, oder auch den Sců, den Pagat mehr zu sichern. Manchmal geschieht eins oder das andere auch deshalb, weil man sich kein anderes hohes Blatt geben lassen könnte, außer dem König in der Renonce, welchen man, bei sattsamer Stärke in den Tarocs, Hoffnung hat, ohnehin zu bekommen. Die Absicht, den nicht genug besetzten Pagat durch den Sců zu decken, wird sehr oft verfehlt, weil die Gegenspieler sie errathen und daher nun um so mehr auf den Pagat fordern. Besser ist es im allgemeinen in einem solchen Falle von der Renonce hinwegzugeben, und es dem Glücke zu überlassen, ob dieses Blatt in die Hand dessen kömmt, welcher die wenigsten Tarocs hat, folglich durch seine Karte eher veranlaßt wird, die Renonce als Taroc zu spielen, welches letzte im Gegentheile oft geschieht, wenn der Spieler sich den Sců geben läßt und hierdurch seine Schwäche in Tarocs verräth Den Pagat herauszufordern, nimmt man auch wohl einen in der Suite fehlenden hohen Taroc, wie nicht weniger bei einem an sich schon sehr großen Spiele, welches die Hoffnung erregt, vielleicht die Vole machen zu können, zu welchem Behufe man auch den Buben oder selbst die Zehen zu einer Farbe fordert, in welcher man, wenn die Gegenspieler keine Tarocs mehr haben, die übrigen Blätter ziehen kann. Hat man, bei wenigen Tarocs, die Absicht, die Renonce zu verbergen, und zugleich kaum Hoffnung, Bilder in derselben zu stechen, so fordert man auch wohl den König von der Renonce, wo sie dann, weil gewöhnlich in solchen Farben, wo-

von man mehr hat, der König genommen wird, nicht leicht ankömmt, wenn nicht zufällig einer der Gegner darin eine entschiedene Force und dabei die wichtigsten Bilder hat, weil er sonst seinem Mitspieler die Bilder herausspielen würde.

Außer den angegebenen Spielarten kann noch die Vorhand a trois ansagen, welches aber nicht gespielt wird, indeß berechtigt, wenn ein Anderer spielen will, dasselbe zur Vorhand zu thun, und jenen dadurch zu einer höhern Art des Spieles zu treiben. Im Fall herumgepaßt würde, bezahlt jeder a trois mit einer Marke, und die Karten werden wieder eingemischt, doch giebt hierauf der Folgende.

In Betreff der Blätter, welche man weggiebt, um dagegen bessere einzutauschen, lassen sich keine bestimmten Regeln festsetzen, weil nur die Karte selbst ausweisen kann, welche Blätter wegzugeben am vortheilhaftesten sein möchte. Bei starken Spielen und vielen Tarocs oder im Besitze einer ansehnlichen, mit den obersten Bildern versehenen Peitsche, vermittelst welcher man die Tarocs der Gegner herausziehen, und folglich erwarten kann, ihnen darin überlegen zu werden, fährt man gewöhnlich am besten, sich eine Renonce zu machen, so wie man gern von der Renonce weggiebt, wenn man wegen der Schwäche in Tarocs um den Pagat besorgt ist, damit sie gespielt werde und man den schwach besetzten Pagat hineinbringen könne. Bei schwachen Spielen sucht man die Gegner durch das Weggeben irre zu führen, und giebt bald von einer Farbe weg, wovon man zwei oder dreimal, und dabei

Mittelbilder hat, welche man nicht decken kann, auf diese Weise aber zuweilen einbekömmt, wenn die geglaubte Renonce angespielt wird, und die Gegner mit ihren höhern Bildern eilen, oder die Vorhand anspielt und der Mittelspieler kein Bild wagt. Bald giebt man auch deshalb eine Farbe weg, von welcher man etlichemal hat, um nicht so bald in Taroes getroffen zu werden und die Gegner darin durch die Peitsche schwächen zu können, ehe man selbst in Tarocs zu stechen genöthigt wird. Ueberhaupt muß man sich gewöhnen, im Weggeben sowohl, wie im Fordern nicht immer einerlei zu handeln, weil solches von den Gegenspielern bald erforscht wird, und sie ihren Plan nach den gemachten Erfahrungen leichter und sicherer anlegen können. Alle Arten, nach welchen vortheilhaft weggegeben werden kann, lassen sich nicht aufzählen, weshalb ich nur noch bemerken will, daß wenn man in einer Farbe neun oder zehenmal, dabei König und Dame hat, in Tarocs aber nicht stark ist, das Weggeben von solcher Farbe nützlich sein kann, die Bilder sicher einzubringen. Zuweilen behält man von der Renonce, wenn man sie nicht ganz wegbringen kann, Buben oder ein hohes leeres Blatt, um vielleicht einen Stich damit zu machen.

Wer ecartirt, muß auf a une legen, wenn er spielen will, weil er nur selten zum a deux kömmt. Hat er keine Karte, selbst zu spielen: so legt er am vortheilhaftesten eine Renonce, um denjenigen, welcher spielt, die Bilder in derselben abstechen zu können; hat er aber allzuwenig Tarocs: so sichert er ungedeckte Bilder oder auch gedeckte von der Peitsche, wenn er nichts

vortheilhafteres legen kann, und wenig Aussicht hat, sie auf andere Art einzubringen. Eine solche Aussicht bietet sich ihm dar, wenn er wenig Tarocs oder auch in einer Farbe nur sehr wenig hat, weil sich dann, bei nicht allzustarken Spielen, erwarten läßt, daß der Mitspieler davon um so mehr besitze. Auch hier sind nur Fingerzeige, aber nicht alle Fälle anzugeben, über welche Uebung allein richtig belehren kann; doch schließt auch der geübteste Spieler bei dem Scatlegen nicht selten fehl, oder das Glück verursacht auch, daß, durch zufälliges Sitzen der Karten, eine Lage, welche nach der eigenen Karte die vortheilhafteste und richtigste schien, im Fortgange des Spiels sich als nachtheilig zeigt.

Ueber die Anlage und die Direction des Spieles und Gegenspieles sage ich hier noch nichts, weil ich, nach der Angabe der zweiten Art des Taroc-L'Hombres, davon sprechen werde; denn beide sind in ihrem Gange nur in so fern verschieden, daß bei der ersten gewöhnlich der Geber, bei der zweiten der Spieler einen Scat oder eine Renonce hat, bei starken Spielen in Tarocs auch wohl zwei oder von einer zweiten Farbe nur ein oder zweimal. Dort hat also die Vorhand und Mittelhand immer eine Renonce zu besorgen, und kann daher auf das Eingehen ihrer obern Bilder mit weniger Sicherheit rechnen, wie hier.

Anfänglich geschah die Bezahlung bei diesen Spielen auf eine Weise, welche wenigstens Anfängern manche Schwierigkeit machte. Als Honneur rechnete man bei a deux 2, bei a une 3, bei sans prendre 5 Marken, und brauchte die das Honneur bestimmende Zahl weiter

als Multiplicator für die Points, welche der Spieler über 39 zählte. Von den herausgebrachten Points wurden 10, auch wieder mit einer Marke bezahlt, was über 10 war galt nichts, wenn es weniger als 5 betrug, dann aber für voll. Ein mit 15 Points gewonnenes Spiel wurde folglich a deux mit 5, a une mit 8, sans prendre mit 13 Marken bezahlt. Die Vole der ersten Art galt 18, der zweiten 36, der dritten 72 Marken. Weil diese Berechnungs- und Bezahlungsweise allen im Rechnen überhaupt wenig geübten Spielern etwas schwer fiel, fing man an die Marke auf einen geringern Preis herabzusetzen, die Honneurs aber auf 20, 30 und 60 zu erhöhen, die Points über 39 zweifach, dreifach und sechsfach zu bezahlen, und die Volen auf 200, 300 und 600 Marken zu setzen. Nach dieser Zahlungsweise geht das Spiel, so bald man baares Geld dabei gebrauchen will, auch dann wenn man die kleinste Münze als Werth der Marke bestimmt, ziemlich hoch, wenn man aber dabei sich der Marken bedienen wollte, wären eine ungeheure Menge dazu erforderlich. Besser möchte es demnach sein, die bei der zweiten Art gewöhnliche Zahlungsweise auch hier einzuführen.

β. Die neuere Art des Taroc-L'Hombre.

Die Bestimmung der Plätze und der Werth der Blätter ist wie bei den vorigen Spielen, statt daß aber dort der Kartengeber die übrigen drei Blätter zuletzt und für sich behält, legt er hier die obersten drei verdeckt unter den Teller und giebt dann die übrigen, 5 auf einen Wurf. Man kann diese Art auch mit a deux

spielen, doch geschieht es selten, kann auch füglich unterbleiben, weil fast allemahl a une herauskömmt. Die Gründe warum dieses hier häufiger geschieht, wie nach der ältern Art liegen in Folgendem. 1) Haben die vor dem Kartengeber sitzenden Spieler nicht leicht eine Renonce zu befürchten; 2) den Vortheil, durch das Ablegen von 3 oder 4 Blättern sich selbst eine oder zwei Renoncen zu verschaffen, oder auch, nach Beschaffenheit des Spieles, Bilder, welche sich in Gefahr befinden, zu sichern; 3) Hoffnung durch die unter dem Teller liegenden Karten, welche der Spieler an sich nimmt und dafür drei andere beliebige ablegt, die er am Ende mit zu seinem Spiele zählt, das Spiel zu verstärken; denn ob man schon zuweilen Faussen oder leere Blätter, welche wohl noch dazu schädlich sind, kauft, so kann man doch im allgemeinen den Kauf zu 4 oder 5 Points anschlagen, weil er selten ganz leer ist, sei es nun, daß Bilder oder Tarocs liegen. 4) Sind hier noch alle 78 Points im Spiele, statt daß bei der ältern Art öfters mehrere im Scate liegen, welche dem Spieler entgehen, da der Scatist solche zu seiner und seines Mitspielers Karte zählt. Auch bedarf man hier des a deux nicht zu demselben Behufe, wie bei der alten Art des a trois, wenn man der Vorhand den Vortheil gewährt, wenn herumgepaßt wird, von Jedem 5 Marken zu bekommen. In so fern möchte es jedoch nützlich sein, das a deux einzuführen, damit, wenn die Mittelhand nicht spielen kann, die Rückhand zum sans prendre getrieben werden könnte, wenn dann die Vorhand noch a une ansagte.

Aus der Bestimmung, daß man zu einem gewonnenen Spiele wenigstens 40 Points haben muß, läßt sich leicht ermessen, wie viel man deren in der Karte zählen müße, um a une oder sans prendre ansagen zu können. Die Zahl derselben läßt sich jedoch nicht durch Regeln festsetzen, weil sie lediglich von der Beschaffenheit der Karte abhängt. Wenn man z. B. wenig Tarocs, auch keine ansehnliche Peitsche hat, die Mittelbilder nicht durch Könige gedeckt sind, der Pagat, weil er schwach besetzt ist, leicht verloren gehen, und zugleich wegen Mangel einer Renonce schwer eingebracht werden kann, zählt man vielleicht einige 40 Points in der Karte, ohne sans prendre, oder nahe an 40, ohne a une spielen zu können. Im Gegentheile läßt sich mit einigen 20 Points, auch wohl mit noch wenigern spielen, wenn die in der Hand befindlichen Bilder gedeckt sind, wenn man viele und besonders hohe Tarocs hat, dabei eine, vielleicht zwei Renoncen, oder von einer zweiten Farbe nur einmal, außerdem in einer andern Farbe eine starke Suite, so daß man mit dieser die Tarocs der Gegner ziehen kann, wenn die eigenen dazu nicht hinreichen möchten. Ich will dieß durch ein Beispiel erläutern. Wenn man in zwei Farben halbe Cavallerien ohne den König hat, in der dritten König und Dame, in der vierten bei dem Könige den Caval, dabei 6 oder 7 Tarocs, mit Pagat und Scù oder selbst den XXI. und von allen Farben drei oder viermal, so zählt man zwar 45 Points, kann aber gleichwohl nicht sans prendre spielen, weil sowohl der Pagat, wie auch die drei Cavals wahrscheinlich verloren gehen, und das

Spiel schon nicht gewonnen werden kann, wenn man nur zwei Cavals oder einen und den Pagat nicht einbringt. Hat man hingegen in einer Farbe Tertie major und noch vier oder fünfmal dabei, in einer andern König und Dame, nebst zwei oder drei leeren Blättern, übrigens 12 Tarocs mit dem XXI. und den mehresten andern höchsten, dann zwei Renoncen oder nur eine Farbe renonce und die andern ein oder zweimal, besonders wenn man Mittelbilder davon in den Scat gelegt hat, so zählt man zwar nur 26 Points, gleichwohl ist sans prendre kaum zu verliren, es müßten denn alle Tarocs und zugleich die fehlenden Blätter unserer Force in einer Hand sitzen. Außerdem kann man darauf rechnen, wahrscheinlich den Pagat und von den einigen zwanzig Points, welche sich von den Renoncen in der Hand der Gegenspieler befinden, den größten Theil zu bekommen. Mehrere Fälle anzuführen, würde mich zu lange aufhalten, bei gehöriger Aufmerksamkeit wird sich aber jeder Spieler im leichten und schnellen Ueberblicke des Werthes der Karten durch Uebung bald routiniren. Deshalb erwähne ich nur noch im allgemeinen, daß Spiele, wo man selbst nicht viel zählt, aber viele Tarocs, eine tüchtige Peitsche und Renoncen hat, gewöhnlich weit höher gewonnen werden, als solche, wo man in der Karte selbst weit über 39 zählt, aber verschiedene Mittelbilder hat, welche, weil sie nicht gedeckt sind, von den Gegnern abgedrückt werden.

Ich füge nun verschiedene allgemeine Regeln, sowohl für den Spieler als die Gegenspieler bei und bin überzeugt, daß wer sich dieselben hinlänglich bekannt

macht, wenn er überhaupt nur die Tarockarte kennt, und seine Aufmerksamkeit gehörig anspannt, nach etlichen practischen Versuchen, Taroc L'hombre nicht schlecht spielen wird.

Allgemeine Regeln für den Spieler.

1) Stark in Tarocs heißt 10, 12 oder noch mehrere haben, wobei es jedoch auf die Qualität derselben, wie nicht minder darauf ankommt, ob man vermittelst einer starken Peitsche die Tarocs der Gegner herausbringen kann, im Fall die unsrigen hierzu nicht ausreichend sein möchten. Zehen Tarocs, bei welchen sich viele hohe befinden, sind besser und es ist damit mehr zu wirken, als mit 12, wobei nur der XXI. und noch ein Hoher ist, weil in diesem Falle, wo Taroc gefordert wird, die Stiche in die Hand der Gegner kommen, und, wenn diese zwischen dem Fordern jederzeit wieder die Renonce spielen, der Spieler seine Ueberlegenheit in Tarocs verliert, und die Gegner zuletzt auf seine leeren Blätter ihre Bilder von der Renonce einbringen können. So ist auch mit 8 oder 10 Tarocs oft mehr auszurichten, als mit 10 oder 12, wenn man bei letztern von keiner Farbe mehr als vier oder fünfmal, bei erstern aber eine Farbe acht oder neunmal, dabei König und Dame hat und diese glücklich eingehen, weil dann die Gegner zuerst in Tarocs getroffen werden, sie auf leere Blätter verstechen müssen, und man, so lange noch in jeder Hand welche sitzen, für jeden, welchen man selbst versticht, von den Gegnern zwei zieht.

Ein Spiel mit 2 oder fast 2 Renoncen kann man nicht füglich

füglich unternehmen, ohne 11 bis 12 Tarocs zu besitzen, es wäre denn, daß man bei wenigern die meisten Hohen und zugleich eine recht lange Peitsche hätte. Dennoch läuft man Gefahr, daß wenn die Tarocs ungleich vertheilt sind, und bei der mehrern Zahl auch der größere Theil unserer Forcefarbe sitzt, der andere Spieler seine Bilder dadurch einbringt, oder man gar, wenn man immer in den Renoncen getroffen wird, nachdem man die Tarocs verstochen, aus der Karte kömmt, und die Freikarte, vielleicht auch Bilder, auf die übrig gebliebenen Blätter von den Renoncen zugeben muß, wenn es den Gegenspielern gelungen ist, die Farbe, welche der Spieler angespielt haben will, auf eine andere oder Tarocs weggebracht zu haben. Dieses wird aus den Regeln für die Gegenspieler noch deutlicher werden.

2) Nie spielt man gern ohne den XXI, es sei denn, daß man die nächstfolgenden höchsten Tarocs und überhaupt eine beträchtliche Zahl derselben habe, in welchem Falle der XXI öfters von dem einen Gegenspieler ausgespielt wird, um den Pagat zu entsetzen, wenn er in der Hand des andern Gegenspielers säße, wovon der Gewinn um so größer ist, wenn man den Pagat selbst hat. Bei wenigen Tarocs und besonders bei Mangel an hohen ist der XXI unentbehrlich, und man läßt sich ihn selbst dann geben, wenn man noch eines Königs bedürfte, um damit eine Dame zu decken, weil der Verlust einer solchen ungedeckten Dame weniger ausmacht, als der Verlust, welcher daraus erwachsen kann, wenn der eine Gegenspieler seine höchsten, von dem Spieler nicht zu überstechenden, Tarocs aufhebt, bis der andere

Gegenspieler die seinigen verstochen hat, und auf jene Bilder einwerfen kann.

3) Bei gewöhnlichen Spielen fängt man mit der Peitsche an, um die Gegner in Tarocs zu treffen, ehe man selbst zu stechen genöthigt wird; ist man aber in Tarocs überlegen: so spielt man eine Farbe, von welcher man wenig besitzt, und vielleicht Caval oder Dame gelegt hat, um die Gegenspieler dadurch auf den Wahn zu bringen, daß man darin Force habe, und sie zu verleiten, mit ihren höhern Bildern zu warten, bis man die gespielte Farbe nicht mehr hat. Zuweilen, wenn man keine Renonce legen kann, oder ungedeckte Bilder in andern Farben gerne sichern will, legt man von der schwächsten Farbe 1 oder 2 Bilder und behält 1 oder 2 leere Blätter, welche man zuerst ausspielt, um die Meinung zu erregen, man habe in dieser Farbe Force. Daß man von derselben bei a une kein Blatt weggeben darf, versteht sich von selbst, weil dadurch die List offenbar würde. Allemahl gelingt sie überhaupt nicht, da zuweilen die vornehmsten Bilder in derselben Hand sitzen, in welcher sich auch die meisten leeren Blätter befinden. Bei wenigen Tarocs ist eine solche Speculation gefährlich, weil man die Gegner zu spät zum Stechen bringt, und daher wagt, in den Tarocs selbst zu kurz zu kommen.

4) Nur bei entschiedener Ueberlegenheit in Tarocs darf man auf den Pagat fordern, weil man sonst dabei gewöhnlich mehr einbüßt als gewinnt; denn wenn die Farben nicht gut vertheilt sitzen, können die Gegenspieler ihre Bilder leicht darauf hinein bringen, nachdem die

Tarocs heraus sind. Hat man diese vom XXI bis auf die XVII oder XVI herab, so fordert man einmal mit dem niedrigsten der höhern Tarocs, weil der Pagat, wenn er schwach besetzt ist, nicht selten darauf zugeworfen wird, in Hoffnung, daß der Mitspieler überstechen könne. Zuweilen kann man ihn auch auf diese Weise ziehen, wenn in der Folge der höhern Tarocs einer fehlt, dieser aber mit dem Pagat in einer Hand sitzt. Fällt er nicht auf ein oder zweimaliges Fordern, und es ergiebt sich aus den Zugeben des einen Gegenspielers, daß er sehr wenig, folglich der andere mehrere Tarocs hat: so ist es gerathener mit Fordern nachzulassen; denn wenn man auch den Pagat wirklich ziehen kann, so bekommt doch der, wenig Tarocs habende Spieler Gelegenheit sich in einer Farbe zu renonciren und nachher seine Bilder darauf wegzubringen, indeß man selbst Gefahr läuft, zu der Renonce nicht genug Tarocs übrig zu behalten. Mitten im Spiele fordert man auf den Pagat, wenn entweder die Gegner durch einigemal fordern sich bereits geschwächt haben, oder der eine, welcher den Pagat nicht hat, bereits einige Tarocs verstochen, und man selbst so viele Hohe hat, daß man berechnen kann, ihn damit zu ziehen. Ferner wenn der Pagat bei einem, welcher nicht zum Stiche kam, sitzen geblieben ist, indeß der andere seiner Tarocs sich entledigen konnte, und dieser nun auf die Tarocstiche des andern Bilder einzubringen, Gelegenheit hat, weil in diesem Falle der Verlust solcher Bilder durch den Pagat einigermaßen ersetzt wird, und man, nachdem die Tarocs aus der Hand des Gegners

gespielt sind, mit den freigewordenen leeren Blättern der Peitsche Stiche machen kann Noch fordert man, wenn es durch den Gang des Spieles ungewiß wird, ob man Bilder von der Renonce, gewiß aber, daß man den Pagat bekommen kann.

5) Zu fordern, ohne es dabei auf den Pagat abzusehen, ist noch weniger rathsam, so lange man nicht lauter Freikarte in der Hand hat. Indeß wird man bisweilen durch den unglücklichen Gang eines Spieles dazu genöthigt, wenn der eine Gegenspieler in Tarocs sitzen bleibt, und man ihn nur durch Bilder zum Stechen bringen kann. Zum wenigsten diese zu retten, fordert man, da der andere Gegenspieler seine Bilder einbringen würde, wenn auch der Spieler die seinigen preis gäbe.

6) Hat der Spieler selbst den Pagat, und dabei hinlängliche Tarocs, daß er nicht zu besorgen hat, ihn zu verlieren, die Beschaffenheit seiner übrigen Karte läßt ihn aber wünschen, daß die Gegner nicht fordern möchten, so versticht er den Pagat nicht gleich, um durch die Ungewißheit, wo er sitzt, die Andern vom Fordern zurückzuhalten.

7) Bei nicht entschiedener Ueberlegenheit in Tarocs ist es mehrentheils am besten, die Peitsche groß anzuspielen, selbst dann, wenn man nur Dame und Caval darin hat, in welchem Falle man den Caval ausspielt, um die Dame sicherer anzubringen. In gleicher Lage spielt man auch von halben Cavallerien ohne den König sicherer den Caval, weil der Bube selten mit dem Könige genommen wird, und man zuletzt Gefahr läuft, die höhern Bilder zu verlieren. Auch von der Tertie

major einer 7 bis 8 Blätter starken Peitsche wagt man bei wenigen Tarocs lieber den Caval, als die Gefahr, einmal früher in Tarocs zum Stiche gebracht zu werden, und die Gegner später dazu zu nöthigen, wenn man die Farbe klein spielt. Daß, wenn der Bube bereits auf die Dame zugefallen ist, der Caval nicht gewagt werden kann, bedarf wohl keiner Erinnerung, dagegen ist die Bemerkung nöthig, daß man sich nicht abhalten lassen muß, die Dame zu spielen, wenn der Bube schon auf den König zufiel, besonders wenn man sich diesen hat geben lassen, weil dann der Gegner vermuthet, daß man auch die Dame habe, und den Buben zuwirft, damit man die Dame nicht spielen, und solche in der Folge abgestochen werden soll. Nur dann hat man nicht nöthig Bilder zu wagen, wenn sich aus der Ueberlegenheit in Tarocs darauf rechnen läßt, sie zu Ende des Spieles frei machen zu können. Dieses richtig zu überschauen reichen alle theoretische Regeln nicht hin, denn man kann sich einen solchen Ueberblick allein durch Uebung und gehörige Aufmerksamkeit erwerben. Bei einem schwachen Spiele, welches nicht zu gewinnen ist, ohne die ungedeckten Mittelbilder einzubringen, und wo man zugleich keine Hoffnung hat, solche zuletzt frei zu machen, wagt man sie, wenn die Farbe von der Vorhand ausgespielt wird, und erwartet, ob die Hinterhand die höhern habe. So z. B. eine ungedeckte Dame oder einen Caval, bei welchem man den König, aber nicht die Dame hat.

8) Wenn das Spiel so weit gediehen ist, daß sich berechnen läßt, wie oft man noch zum Stiche mit Tarocs

gebracht werden kann, und daß man dennoch satsame Tarocs übrig behalte, die letzten aus der Hand der Gegner zu ziehen: so spielt man die Farben, in welchen man, außer hohen Bildern, auch leere hat, niedrig an, um die letzten Blätter derselben, vermittelst der hohen zu ziehen, weil im entgegengesetzten Falle derjenige Gegenspieler, welcher diese Farbe am wenigsten hat, auf die letzten Stiche darin Bilder einbringen würde. Daher spielt man auch, wenn die Gegner von einer Farbe noch viermal haben, und man selbst König, Caval und Bube, den Caval aus, um damit die Dame sicherer zu sprengen.

9) Im Spiele, wie im Gegenspiele, ist es nicht nur unumgänglich nöthig, die Tarocs richtig zu zählen, sondern auch auf die übrigen Farben genau acht zu haben, besonders auf die Peitsche und die Renonce, weil diese beiden die wichtigsten sind. Gut ist es, sich auch noch daran zu gewöhnen, im Spiele selbst zugleich die eingebrachten Points zu zählen, denn ob dies gleich bei sehr starken Spielen von wenig Nutzen ist, entscheidet es doch nicht selten bei schwachen Gewinn oder Verlust. Oft ist man zu Ausgange eines Spieles in Gefahr einen König oder eine freigewordene Dame zu verlieren, hat aber auf der andern Seite auch, die Aussicht, damit ein Bild zu erhaschen. Weiß man nun die in der eingebrachten Karte befindlichen Points, so nimmt man das gefährdete Bild, wenn es allein hinreicht, voll zu machen, was noch an 40 fehlt, wagt es aber im Gegentheil, wenn man, um das Spiel zu gewinnen, durchaus noch ein niedrigeres Bild damit

abdrücken muß. Vortheilhafter noch ist das Zählen der Points bei dem Gegenspiele, weil der Gewinn desselben im allgemeinen weit zweifelhafter ist, als der Gewinn des eigentlichen Spieles. Den großen Nutzen desselben zu zeigen, will ich nur ein Beispiel anführen. Oft hält ein Gegenspieler mit einem höhern Bilde zurück, um damit ein niedrigeres zu erhaschen, von welchem es jedoch ungewiß ist, ob der Spieler es behalten oder abgelegt habe. Naht sich endlich das Spiel der Entscheidung, so kann er allein aus dem Zählen der Points ermessen, ob das Spiel verloren sei, wenn er sein Bild gelegentlich einwerfe, oder ob er, um es verloren zu machen, nothwendig das fragliche Bild des Spielers erlauern müsse.

Regeln für die Gegenspieler.

Wie in allen Spielen, wo mehrere gegen einen wirken sollen, ist das Gegenspiel auch im Taroc-L'Hombre weit schwerer als das Spiel selbst, weil hier das ganze Spiel in der Hand zu übersehen und der Plan darnach einzurichten ist, dort jeder nur schließen kann, was der Andere hat, oder dieses ihm, durch die Art, wie der Andere spielt, auf das höchste nur angedeutet werden kann. Daher machen auch die geübtesten Spieler im Gegenspiele so manchen Fehlgriff, so manche falsche Speculation. Alle zu vermeiden ist auch bei öfterer Uebung und bei der gespanntesten Aufmerksamkeit nicht möglich, noch weniger kann man sich durch Erlernung der Regeln davor sichern, indeß wird ein Anfänger weit seltener straucheln, wenn er sich nachste-

hende Regeln tief einprägt, denn durch die Befolgung derselben wird der Hauptzweck des Gegenspieles erreicht, nehmlich den Spieler in Tarocs zu schwächen, und selbst dahin zu gelangen, daß man die Bilder, welche bedroht sind, die Beute des Spielers zu werden, seinem Mitspieler auf dessen Stiche einwerfen kann.

1) Bemüht man sich den Spieler in seiner Renonce zu treffen, welches gewöhnlich aber nur das Bestreben des zur linken sitzenden Mitspielers sein darf. Der zur Rechten sitzende zieht keine Farben an, damit der Spieler nicht zur Hinderhand seine kleinen Bilder hineinbringen kann. Daher spielt der Spieler zur Rechten, wenn er das Ausspielen hat oder zuerst dazu kömmt, in der Regel Taroc an, wiederholt solches auch. Ausnahmen von dieser Regel finden statt, wenn er selbst den Pagat nur schwach besetzt hat, oder daß dieser solches in der Hand des Mitspielers sei, aus dem Zugeben desselben sich ergiebt. Ferner, wenn er voraus sieht, daß er vom Stiche nicht loskommen kann, weil der Mitspieler die Peitsche des Gegners so bald noch nicht zu stechen vermag, oder auch, wenn er eine Farbe acht bis zehnmal hat, daher zu vermuthen ist, daß sie renonce sei, von dem Mitspieler aber nicht dafür gehalten werden könne. Eine solche Farbe spielt die Hinterhand auch dann an, wenn die Vorhand in andern Farben die Renonce des Spielers vergeblich gesucht hat. Kömmt die Hinterhand zuerst zum Ausspielen, hat aber Aussicht den nächsten oder nächstfolgenden Stich der Vorhand überlassen zu können, so fordert sie Taroc, wenn auch der Pagat nur drei oder viermal besetzt ist,

weil der Verlust desselben nur bei sehr großer Ueberlegenheit des Spielers in Tarocs zu besorgen ist, und aus dem Anspielen von Farben, welche sich nicht mit hoher Wahrscheinlichkeit als Renonce vermuthen lassen, noch größerer Verlust erwachsen könnte. Die Renonce zu treffen, spielt die Vorhand zuerst die Farbe aus, in welcher sie am meisten hat, vornehmlich wenn sich dabei der König befindet, und wenn ihr erstes Suchen nicht gelingt, fährt sie damit in den andern wahrscheinlichsten Farben fort oder spielt auch die erste weiter, wenn der Spieler ein hohes Blatt zugiebt, und es daher wahrscheinlich wird, daß er diese Farbe nur einmal habe. Hat der Spieler keine völlige Renonce, nimmt aber in einer Farbe sogleich den König, so läßt sich vermuthen, daß er von dieser weiter nichts habe. Wenn man in der Farbe, von welcher der Spieler ein Blatt weggab, viel besitzt, dann spielt man am liebsten diese zuerst, bei wenigen Blättern aber nie hinter der Hand, weil sie der Spieler vielleicht auch weggegeben haben könnte, um in einem solchem Falle ein ungedecktes Bild einzubringen. Eine Farbe, in welcher sich der Spieler den König geben ließ, ziebt man nur dann als Renonce an, wenn man davon viel, nebst den Bildern hat, dabei auch so stark in Tarocs ist, daß sich bei dem Spieler Schwäche vermuthen läßt, die er durch den verlangten König verbergen wollte. Trifft es sich, daß die Renonce gar nicht angespielt werden kann, weil derjenige, welcher die meisten Blätter darin hat, nicht zum Stiche kömmt: so bezeichnet er sie in der Folge dadurch, daß er auf den ersten Stich, welchen der Mitspieler macht

und auf den jener weder Farbe noch Taroc zugeben kann, ein hohes Bild der muthmaßlichen Renonce einwirft; am liebsten den König, jedoch nicht, wenn er nicht auch die Dame dabei hat, weil diese oder den Caval der Spieler haben könnte. Ohne die Dame zu besitzen, wirft man den König nur dann unbedenklich zu, wenn man acht oder neunmal dabei hat, weil eine solche Farbe fast mit Gewißheit als Renonce angesehen werden kann.

2) Kömmt die Hinterhand zuerst zum Anspielen, und fordert Taroc: so zeigt sie durch die Art, wie dieses geschicht, zugleich an, ob sie bloß Taroc spielt, um keine Farbe anziehen zu wollen, oder ob sie die Absicht hat, den Pagat herauszufordern, wie auch nicht weniger, ob sie selbst den Pagat hat. Im ersten Falle wird ein kleiner Mitteltaroc von der IX bis zur XII ausgespielt, auf welchen der Mitspieler einen hohen setzt, wenn er den Pagat nicht hat, oder außer wahrscheinlicher Gefahr ist, ihn zu verlieren, außerdem giebt er aber einen niedrigern Taroc zu, und die Hinterhand läßt nun mit Fordern nach. Im zweiten Falle spielt man einen hohen Taroc aus, und fordert, wenn man wieder zum Ausspielen kömmt, mit einen niedrigen nach, auf welchen der Mitspieler einen hohen setzt und zu fordern fortfährt. Hat er den Pagat selbst und ist um denselben besorgt, dann macht er seine Noth dadurch bemerklich, daß er auf das erste Fordern einen hohen Taroc zugiebt. Den dritten Fall zu bezeichnen spielt man einen ganz niedrigen Taroc aus. Zuweilen fordert man auch deshalb, um, wenn man nur 3 oder 4 Tarocs

hat, sich solcher geschwind zu entledigen, und, dem Mitspieler die muthmaßliche Renonce durch Einwerfung eines Bildes andeuten zu können. Dasselbe geschieht auch bei vielen Tarocs, wenn es sich ergiebt, daß der Mitspieler wenige ohne den Pagat hat, damit man diesem früher Gelegenheit verschaffe, seine Bilder einzuwerfen. Ist die Renonce schon so oft gespielt worden, daß der eine Gegenspieler nichts mehr darin hat, als höhere Bilder vom Caval an: so fordert er, oder auch wohl früher, damit seine Bilder nicht in Gefahr kommen, wenn der andere Mitspieler die Renonce fortspielt. Nach Entdeckung derselben fordert auch die Vorhand öfters in der Absicht, daß der Stich an die Hinterhand kommen, und diese die Renonce nachspielen soll, um den Spieler durch Stechen und Fordern doppelt zu schwächen. Ueberhaupt ist das Fordern öfters sehr nützlich und kann den Verlust des Spieles entscheiden, zuweilen gereicht es aber auch zum Nachtheile, doch lassen sich desfalls keine bestimmten Regeln angeben, und nur folgende als allgemein gültige festsetzen. Wenn zwei Renonceen entdeckt sind, fordert man niemals, sondern spielt abwechselnd beide, um in jeder die Bilder zu schonen, weil der Spieler dadurch, wenn er nicht eine große Menge Tarocs oder eine recht große Peitsche hat, mehrentheils so geschwächt wird, daß er zuletzt aus der Karte kömmt, zumal wenn einer der Mitspieler in Tarocs geschont wird. Ferner hält man mit den höhern Tarocs bei dem Fordern, wie bei dem Stechen, sorgfältig zurück, welche Regel im Betreff der Gegenspieler nicht weniger, als in Absicht des Spie-

lers gültig ist. Ohne dringende Noth versticht man den höchsten Taroc nur dann, wenn man den nächstfolgenden höchsten hat; so z. B. den XXI auf den XX, wenn man den XIX, oder den XVIII auf den XVII, wenn man den XVI hat. Immer muß der Gegenspieler seinen höchsten Taroc zu erhalten suchen, um damit einem Könige des andern hinein zu helfen, und der Spieler darf seine höchsten Tarocs darum nicht verstechen, damit auf die freigewordenen höhern der Gegenspieler keine Bilder eingeworfen werden können. Sitzt der XXI in der Hand eines Gegenspielers: so fordert er damit nur bei der augenscheinlichsten Gefahr des Pagats, hat aber die Vorhand den XX und XIX, so spielt sie bald einen davon aus, den Pagat zu sichern, im Fall er sich in der Hinterhand befände. Aeußerst selten versticht der Spieler den XXI sogleich; thäte er es aber, so ist denn der Pagat durch den XX oder XIX gewiß gesichert. In gleicher Absicht fordert man auch bisweilen hoch, wenn man von den Tarocs XIX bis XVII oder XVIII bis XV hat.

3) Wenn die Renonce entdeckt, ist es gewöhnlich das Geschäft der Hinterhand, solche zu spielen, wogegen die Vorhand andere Farben anzieht, dem Mitspieler Gelegenheit zu verschaffen, mit seinen Mittelbildern und höhern leeren Blättern Stiche zu machen. Eine Farbe, wovon die Vorhand nur drei oder viermal hat, spielt sie aber nicht an, denn wenn sich dabei Bilder befinden, kommen diese in Gefahr verloren zu gehen, so wie hingegen, wenn die Vorhand nur leere Blätter hat, zu vermuthen ist, daß die Bilder in der Rückhand

sitzen und von solcher, wenn sie mehrere leere dabei hat, zu früh mitgenommen werden möchten, wodurch die Gelegenheit verloren gehen würde, Bilder des andern Spielers in der Renonce darauf hineinzubringen. Hat einer der Gegenspieler, nach einer entdeckten Renonce, vermöge seiner Karte, Ursache noch eine Farbe ganz, oder größtentheils renonce zu vermuthen, und besitzt in solcher König und Dame, oder wohl gar Tertie major: so spielt er den König aus und fährt mit der Dame fort, wenn der Mitspieler nicht durch das Zugeben eines hohen leeren Blattes bezeichnet, daß er selbst diese Farbe beinahe renonce hat.

4) Da der Gewinn des Gegenspieles zunächst davon abhängt, daß man seine Bilder, besonders von der Renonce, glücklich einbringt, musten beide Spieler gemeinschaftlich darauf hinarbeiten. Hat demnach einer solche Bilder, und kömmt in der Peitsche des Spielers bald zum Stiche, vermuthet aber bei seinem Mitspieler noch mehrere Blätter dieser Farbe, so fordert er sich los, um seine Bilder auf diese Farbe einwerfen zu können, vornehmlich wenn er höhere Tarocs hat, die auf solche Art an sich Stiche machen, statt daß er sie im Gegentheile auf leere Blätter verstechen müßte, welche schon der Mitspieler mit Farben stechen kann, daher in einem solchen Falle das Fordern wesentlichen Vortheil bringt. Bei dem eigenen Besitze hoher Tarocs wird auch die Besorgniß rege, daß der Mitspieler nur niedrige habe, welche der Spieler ihm durch höhere herausziehen möchte, daher man eilen muß, in die Lage zu kommen, auf seine Farbe Bilder zuwerfen zu können. Auf Tarocs,

wenn man keine mehr hat, sucht man sich in der schwächsten Farbe zu renonciren, so wie nicht minder, wenn der Spieler oder auch ein Gegenspieler Freikarte spielt. Diejenige Farbe, welche der eine Gegenspieler wegwirft, muß der andere zusammenhalten, wogegen dieser sich wieder in einer andern Farbe zu renonciren sucht, welche dann der erste hält, so daß immer einer dem andern möglichste Gelegenheit verschafft, seine Bilder von der Renonce oder andere gefährdete einzubringen. Hat einer der Gegenspieler, nachdem die Tarocs heraus sind, von einer Farbe, von welcher bei dem Spieler Force zu vermuthen ist, höhere Karten und Mittelbilder, dann darf er mit denselben nicht zu sehr eilen, sondern muß sie aufheben, bis der andere Mitspieler diese Farbe nicht mehr hat, wo er ihm dann ein Bild rettet, und oft zugleich den Spieler ein anderes abdrückt. Aus derselben Ursache nimmt man auch, wenn der Spieler zu Ausgange des Spieles eine neue Farbe mit dem Caval anfängt, und man den König vier- oder fünfmal besetzt hat, wenn sich in der Hand des Mitspielers noch zu rettende Bilder befinden, den Caval nicht mit dem König, wie man sonst immer pflegt, sondern wartet, bis der Mitspieler von dieser Farbe sich losgemacht hat, und er nun auf die Dame ein Bild von der Renonce zuwerfen kann. In einem solchem Falle muß aber auch der andere Mitspieler genau achtgeben, damit er nicht vielleicht auf das As einen König einwerfe, und den andern dadurch nöthige, den seinigen zu nehmen, statt daß er, ohne eine solche Unachtsamkeit, die Dame des Spielers hätte ablauern können.

Auch zu Anfange eines Spieles verweigert man wohl, den Caval mit dem König zu nehmen, wenn man die Farbe nur dreimal und dabei eine so entschiedene Ueberlegenheit in Tarocs hat, daß man mit Zuversicht darauf rechnen kann, in der Folge die Dame noch zu bekommen.

5) Zuweilen geht ein Spiel für den Spieler so unglücklich, daß man voraus sieht, er werde gänzlich aus der Karte kommen. Wenn nun derselbe keine Tarocs mehr hat, oder die letzten vollends ohne Mühe herauszuziehen sind, so wirft derjenige Gegenspieler, welcher von der Renonce das meiste hat, die Bilder seinem Gehülfen nicht zu, sondern eine andere Farbe weg, welches manchmal auch von beiden geschehen kann. Der eine macht jetzt seine Stiche nach der Reihe weg, und spielt dann dem Gehülfen in die Karte, welcher nun seine Freikarte mitnimmt, und dadurch den Spieler nöthigt, seine eigenen freien Bilder in einer andern Farbe darauf zuzugeben. In einem solchen Falle fordert sich derjenige, welcher in Tarocs sitzen bleibt, davon los, oder giebt auch wohl dem Mitspieler erst Gelegenheit, seine Mittelbilder zu verstecken, je nachdem die Beschaffenheit der Karte beider Spieler eins oder das andere als das rathsamste empfiehlt.

6) Wenn es sich trifft, daß die Gegenspieler Renoncen haben, von welcher der Spieler die Bilder besitzt, so vermeiden sie sorgfältig zu fordern, und nehmen den Spieler in die Weise, d. h. jeder spielt die Farbe, welche der andere sticht, bis die Bilder des Spielers heraus geweist sind. Von der Hoffnung,

solche Bilder zu bekommen, muß man sich jedoch nicht zu leicht bethören lassen, sondern vorher genau auszählen, wie oft man dieselbe Farbe hat, um daraus berechnen zu können, ob man die Bilder herausspielen kann. Ergiebt sich dieß: so spielt man eher durchaus keine andere Farbe, damit der Spieler nicht an den Stich kommen und nun die Tarocs herausfordern könne. Bleibt es hingegen zweifelhaft, ob die Bilder zu erlangen sind: so schont man lieber die Tarocs des Gehülfen, und sucht den Spieler in der Renonce, weil, wenn er seine Bilder dennoch frei machte, und in Tarocs sitzen bliebe, fast keine Hoffnung ist, von der Renonce etwas zu retten.

7) Aeußerst selten hat bei Anfange des Spieles einer der Gegenspieler so starke und entscheidende Karte, daß er das Gegenspiel ganz allein übernehmen könnte, sondern mehrentheils müssen beide gemeinschaftlich wirken, und jeder zum besten des andern und zugleich auf den gemeinschaftlichen Zweck hin handeln. Wie dieses anzustellen sei, läßt sich bei den so mannichfaltigen Nüancen dieses Spieles durch Regeln nicht genau bestimmen, und kann nur durch Uebung und Achtsamkeit gehörig erlernt werden. Nur so viel läßt sich als Regel angeben, daß man den Gehülfen sowohl in Tarocs schont, wie auch in der Farbe, auf welche man einzubringen gedenkt, im Gegentheil aber denjenigen Mitspieler, welcher nur wenige Tarocs hat, derselben so bald als möglich zu entledigen sucht, damit er bald einwerfen könne. Auch zu Rettung des schwach besetzten Pagats, will ich hier noch ein Mittel angeben. Hat

ein Gegenspieler keine Aussicht, den Pagat auf eine andere Art zu sichern, so spielt er eine Farbe, die er nur ein oder zweimal hat, an und wenn dieß auch zur Hinterhand geschehen müßte, um dem Mitspieler, von welchem zu vermuthen ist, daß er dieselbe Farbe öfter habe, hierdurch anzuzeigen, daß er sie nachgespielt haben will, den Pagat darauf zu verstechen. Dieses gefährliche Blatt wird überhaupt den Gegenspielern nicht selten sehr nachtheilig, und zieht den Verlust des ganzen Spieles nach sich. Da es 5 zählt, will man es nicht gern in Gefahr setzen, die Vermeidung derselben bringt aber oft andern Nachtheil hervor. So z. B. wenn die Hinterhand frische Farbe spielt, der Spieler Mittelbilder versticht, welche man ihm außerdem hätte abdrücken können, oder daß die Vorhand in der angespielten Farbe, weil sie solche renonce vermuthet, ihre hohen Bilder nicht wagt, und sie darüber am Ende verliert. Wird eine frische Farbe angespielt, und man hat 2 oder 3 der höchsten Bilder, so geht man am sichersten eins daran zu wagen, wo sich denn aus dem Zugeben des Spielers ermessen läßt, ob es gerathen sei, auch das andere zu wagen.

8) Hat einer der Gegenspieler wirklich entscheidende Karte: so übernimmt er das Spiel allein, und sieht dabei wenig auf den Mitspieler, schont auch sogar den Pagat oder etliche Bilder desselben nicht, wenn er gewiß ist, seinen Zweck dennoch zu erreichen und das Spiel verloren zu machen. Eine solche entscheidende Karte ist z. B. wenn man 9 oder 10 Tarocs, dabei mehrere hohe, von einer Farbe sechs oder sieben mal

mit Dame oder König hat, in der Force des Spielers etliche Mittelbilder, oder auch nur darin nicht so bald getroffen werden kann. Sitzen in der Hand des Gehülfen ebenfalls einige Tarocs: so kann man mit Hülfe der Forcefarbe, welche der Spieler entweder gar nicht oder nicht oft haben kann, die Tarocs desselben ziehen, und die letzten Stiche selbst machen, oder in die Hand des Mitspielers bringen. Bei weniger Bildern aber noch mehrern Tarocs ist die Karte eines Gegenspielers ebenfalls entscheidend, und berechtigt ihn, das Spiel zu übernehmen, dessen Operationsplan aber allein durch die Beschaffenheit der Karte und wahrscheinliche Vermuthung über die Karte des Spielers bestimmt werden kann. Eine so gute Karte eignet sich dennoch nicht immer zum Selbstspielen, besonders wenn zur Vorhand a une angesagt worden ist, und man bei den Tarocs keine Matadors, folglich, bei wenigen Bildern, nicht hinlängliche Points zum sans prendre hat.

9) Zieht man eine Farbe worin man den König hat, als Renonce an, der Spieler bringt aber in der Mitte den Caval hinein, so ist es nicht rathsam, solche Farbe fortzuspielen, sondern man muß es dem Spieler überlassen, sie selbst zu spielen um seine Dame mit dem Könige stechen zu können; denn unter zwanzig Fällen wird er kaum einmal die Dame von dem Caval in den Scat geleget haben.

Von den in diesem Spiele gewöhnlichen Strafen.

1) Wer die Karte vergiebt zahlt, wenn a une mit 10 honorirt wird, 5, aber nur 3, wenn jenes nur 5 gilt.

2) Wer sich im Scate verlegt, hat sein Spiel verloren, sei es nun, daß er zu viel oder zu wenig oder auch einen Fünfer gelegt habe, den einzigen Fall ausgenommen, daß dieser zu den einzigen 13, in seiner Karte befindlichen, Tarocs gehöre. Hat er mit diesen den Pagat ecartirt: so bleibt es ihm gleichwohl unbenommen, den XXI. sich geben zu lassen. Nach einer solchen fehlerhaften Lage bezahlt er an jeden Spieler Consolation, doch kann man auch verlangen, daß er sein Spiel spiele, weil sonst mancher, wenn er auf einen starken Kauf rechnete, und sich in seiner Hoffnung getäuscht sähe, absichtlich falsch ablegen könnte, um mit der Consolation davon zu kommen. Diese giebt er, wenn er auch das Spiel gewinnt; verliert er es aber nur den Betrag desselben ohne weitere Strafe.

3) Falsches Abstechen, wie auch das Zugeben einer falschen Farbe wird auf folgende Art bestraft. Geschieht es von dem Spieler: so zahlt er Consolation, wenn er sein Spiel gewinnt, keine Strafe aber, wenn er es ohnehin verliert. Der Gegenspieler muß, wenn er sich eines solchen Fehlers schuldig macht, und das Spiel verloren geht, dem andern Gegenspieler den Betrag desselben, dem Spieler aber Consolation geben. Wird es gewonnen, so ist er gehalten für den andern Gegenspieler mit zu bezahlen. Zu Redressiren sind beide Fehler nicht mehr, wenn der Stich herum, und die erste Karte zu einem neuen Stiche schon ausgespielt ist.

4) Liegt das zu a une geforderte Blatt schon auf den Teller, ehe der Spieler das, welches er dafür weggeben will, hingelegt hat: so ist er verbunden zu spie-

len, ohne ein Blatt zu bekommen, doch steht es ihm frei, wenn er das weggegebene Blatt mit in den Scat gelegt hat, jedes beliebige wieder davon auf und in seine Karte zu nehmen. Fordert er aus Versehen ein Blatt, welches er selbst hat, so kann er dafür kein anderes bekommen, sondern muß das zum Weggeben bestimmte Blatt wieder in seine Karte nehmen. Solche sans prendres wider Willen werden jedoch nur als a une bezahlt, sie mögen gewonnen oder verloren gehen.

5) Der Spieler kann nicht mehr ein anderes Blatt fordern, wenn er aus Versehen ein falsches genannt und vollkommen ausgesprochen hat, sondern muß dann ebenfalls sans prendre spielen, welches jedoch auch nur wie a une bezahlt wird. Spricht er aber z. B. Pic und besinnt sich dann schnell und sagt Treffleforce, oder er verlangt den Ein — — — und besinnt sich dann schnell, daß er den XXI. selbst hat, den Pagat aber zu Verstärkung seiner Tarocs braucht, und fordert diesen unter dem Namen den Einer, so kann ihm eins wie das andere nicht verweigert werden.

Von der Bezahlung.

Gewöhnlich wird a une als Honneur mit 10 oder 5, sans prendre mit 30 oder 20 Marken bezahlt, von den Points über 39 jeder mit 1 Marke, bei sans prendre an einigen Orten auch mit 2 bekommt der Spieler nur 39, so zahlt er an jeden Gegenspieler Consolation d. h. an jeden so viel, als das Honneur seines Spieles beträgt. Die Vole gilt a une 139, sans prendre 339 Marken.

II. Vom L'Hombre.

Dieses Spiel wird mit einer Karte gespielt, aus welcher die Achten, Neunen und Zehen herausgenommen worden sind, und die folglich nur noch aus 40 Blättern besteht. Die Plätze werden, je nachdem 3 oder 4 Mitspieler sind, durch darauf gelegte Blätter von 3 oder 4 verschiedenen Farben bestimmt, indem man die Spieler von 3 oder 4 andern Blättern ziehen läßt. Pik giebt an, der vierte Mitspieler kömmt jederzeit Pik zur Linken zu sitzen, und spielt folglich bei dem ersten Spiele nicht mit, hebt aber ab, welches, unter Vieren, auch in allen folgenden Spielen immer von demjenigen Mitspieler geschieht, welcher eben an dem Spiele keinen Theil nimmt. Wer dem Geber gegenüber sitzt, prämelirt die andere Karte, und legt sie der Vorhand auf ihren Platz. Gewöhnlich legt man sie hart an die Spielteller, und die innere Seite der Blätter heraus, doch nicht eins der schwarzen As zu oberst. Jeder Spieler erhält 9 Blätter, die übrigen 13 werden als Talon auf den Spielteller gelegt. Der Geber thut wohl, den Talon nachzuzählen, darf aber, wenn er vergeben hat, nicht noch einmal geben, es wäre denn daß einer der Spieler ein Blatt zu wenig habe; hat im Gegentheil einer eins zu viel, so geht das Spiel seinen Gang fort, nur darf der Geber zur Strafe nicht spielen und derjenige, welcher 10 hat, nicht Solo. Die Gleichheit der Karten wird dadurch wieder hergestellt, daß wer ein Blatt zu viel hat, bei dem Kaufen eins mehr weglegt als nimmt.

Die Dauer des Spieles im voraus zu bestimmen, setzt man fest, wie viele Roccambols man spielen wolle, und macht gewöhnlich 3 bis 4 aus; gleichwohl läßt sich die Zeit nicht genau bestimmen, wenn man nicht zugleich übereinkömmt, daß die nach Beendigung des letzten Roccombols übrig bleibenden Beten unter alle Spieler gleich vertheilt werden sollen. Beschränkt man die Dauer des Spieles nicht auf diese Weise, so währt eine Partie nicht selten noch einmal so lange als man anfänglich Zeit darauf verwenden wollte. Personen, welche immer mit einander spielen, pflegen auch wohl die Partie nach dem letzten Rocombol aufzuheben, um sie einen andern Tag zu beendigen.

Anfänglich war das L'Hombre weit einfacher wie gegenwärtig, so wohl in den Arten der Spiele als in Betreff des Einsatzes und des Absetzens. Ich werde also diese einfache Weise zuerst darstellen, dann die Mannichfaltigkeiten angeben, durch die man das Spiel nach und nach intricater zu machen suchte, und mit der Angabe der nöthigen Regeln den Beschluß machen.

Der Geber setzt einen Stamm, dessen Werth den Preis des Spieles bestimmt. So gilt Solo und groß Tournée oder grand Casco d. h. wenn man die beiden schwarzen As hat, und von dem Talon das oberste Blatt umschlägt, welches die Farbe bestimmt, in der man spielt, 2 Einsätze, die ersten, wie auch 3 Matadors jeder mehrere ½, die Vole oder der Tout 4. Wenigstens ist dieses die gewöhnlichste Weise zu spielen, doch bestimmen auch manche Spieler den Preis der Spiele und Honneurs, wie den Einsatz, auf die bei dem deutschen

Solo gewöhnliche Weise. Im ersten gebräuchlichsten Falle gelten die in einer Prise befindlichen viereckigten Marken 12 Einsätze, alle übrige sowohl runde als lange 1; halbe machen zu können bekömmt jeder Spieler noch 4 oder 6 Jettons oder Rechenpfennige. Ursprünglich gab es nur dreierlei Spielarten, Frage oder Entrée, groß Tournée und Solo, welche in der Ordnung, wie sie hier stehen, eins über das andere gehen. Man entrirt, wenn man bereits so viele Karte in der Hand hat, daß man sich Hoffnung macht, wenn man die unbrauchbaren Blätter wegwirft, und dafür andere von dem Talon nimmt, genug zu bekommen, um 5 Stiche zu machen. Paßen die übrigen, so nennt derjenige, welcher gefragt hat, die Farbe, in welcher er spielen will, und kauft nun so viel er bedarf. Bei grand Casco kauft er zu dem aufgeschlagenen Blatte noch so viel, als er an unbrauchbaren in der Hand hat. Zu Solo, wo man nicht kaufen darf, muß man schon 5 wahrscheinliche Stiche in der Hand haben oder wenigstens 4 ganz gewiß scheinende. Ich erlaube mir absichtlich diese Art mich auszudrücken, weil sich in diesem verwickelten Spiele überhaupt auf keinen Stich mit völliger Gewißheit rechnen läßt, als auf die mit den auf einander folgenden Matadors. Erklärt der Spieler nicht nach dem Kaufe, daß er sein Spiel werfe, d. h. verloren geben wolle, so kaufen auch die beiden andern Spieler, wovon ich in der Folge ebenfalls ausführlicher handeln werde, und zwar der dem Spieler zur Rechten sitzende zuerst, worauf das Spiel seinen Anfang nimmt, indem derjenige, welcher der Lage des

Karte nach die Vorhand hat, mit Ausspielen den Anfang macht.

Bei diesem ursprünglichen L'Hombre wurden weit weniger Beten, wie bei den jetzt gebräuchlichen Arten, weil 2 Spiele nach einander verloren gehen mußten, bevor eine Bete geschrieben werden konnte, indem dazu wenigstens 3 Einsätze erforderlich sind. Im Fortgange des Spieles stiegen doch gleichwohl die Beten sehr hoch, dieses höhere Spiel sank aber plötzlich wieder bis auf nur einen Einsatz herab, wenn die letzte Bete gezogen war, und erhielt sich in dieser Niedrigkeit so lange nicht mehrere Spiele nach einander verloren gingen. Hierdurch entstand eine unangenehme Ungleichheit im Werthe der Spiele, welcher man in der Folge dadurch abhalf, daß man gleich zu Anfange des Spieles jedem eine Bete von einer festgesetzten Zahl Einsätzen, wozu man 9 bis 11 anzunehmen pflegt, anschrieb, oder auch daß jeder einen Block setzte, welcher gewöhnlich 3 Einsätze gilt, wie wohl man ihn auch mehr gelten lassen kann. Hier wird also jedes verlorne Spiel Bete geschrieben, zuweilen aber auch das erste über den Block verlorene zugesetzt, und erst das zweite geschrieben. Codille über den Block wird gewöhnlich auch dann doppelt geschrieben, wenn man Codillen bei andern Beten nur einfach schreibt und der Block gilt noch als solcher, wenn auch bereits eine Bete, mehrere Einsätze und Paßmarken zugesetzt worden sind.

Den Block anzulegen setzt jeder eine Münze vor seinem Orte, hart an den Spielteller, und die Blöcke

werden

werden erst sämmtlich abgespielt, ehe es an die Beten kömmt, von welchen entweder die zuerst gemachte, und die folgenden dann der Reihe nach, oder auch die höchste zuerst genommen wird, je nachdem man es ausmacht. Sind noch keine Beten worden, wenn der letzte Block gezogen ist, so legen sämmtliche Spieler von neuem an, die im Teller stehenden Marken zu vermehren, spielt man es auch so, daß jeder, welcher paßt, wenn nicht ein Vorsitzender ein Spiel angesagt hat, eine kleine Marke zusetzen muß, deren, je nachdem man es spielt, 2 oder 4 einen Fiche oder den Werth eines Einsatzes gelten.

Bei der angegebenen Art zu spielen ereignete es sich öfters, daß herumgepaßt wurde, worauf jederzeit der Folgende die Karte giebt. Weil die Hauptabsicht eines Spieles, fortdauernde Unterhaltung, hierdurch gestört wurde, fing man an eine zweite Tour einzuführen, und für diese besondere Arten des Spieles festzusetzen, nehmlich Obscure mit 8, Tournée und Obscür mit 9, welche in der hier stehenden Ordnung einander treiben, und wovon die beiden ersten Spiele mit 1 Einsatze bezahlt werden, das letzte aber mit 2. Wenn Alle gepaßt haben, steht es der Vorhand frei von diesen Spielen eins anzusagen, den Uebrigen, wenn die Vorhand paßt, wie auch, wenn diese spielt, das Treiben vermittelst einer höhern Spielart. Bei Tournee bestimmt man die Farbe, worin man spielen will, durch Aufschlagen des obersten Blattes vom Talon, und dieses kleinere unterscheidet sich von dem größern blos dadurch, daß

man es entriren kann, ohne beide As, ja selbst ohne eins derselben zu haben. Bei Obscur wirft man 8 oder 9 Blätter weg, und nimmt dafür vom Talon die 8 oder 9 obersten, nach deren Ansicht man die Farbe nennt, worin man spielen will, oder wenn sich, wie es sehr oft der Fall ist, auch in diesen Blättern kein Spiel befindet, das Obscur verloren giebt. Spielpartien, welche gern so viel möglich hazardiren, kaufen auch wohl 9 von unten und aus der Mitte, von welchen das erste 9 von oben, und das zweite wieder das erste treibt. Dieses wird mit 3 oder 4, jenes mit 6 oder 8 Einsätzen bezahlt, aber nur wenig Partien bringen in das schon an sich unsichere Obscur diese noch größere Ungewißheit.

Diese Art L'Hombre zu spielen ist, meines Erachtens, die beste, weil sich, wenn Alle herumgepaßt haben, Tournee und Obscur mit mehr Hoffnung entriren lassen, da man nun eher vermuthen kann, daß die As noch im Talon liegen. Dennoch ist es gewöhnlich worden, diese Spiele gleich in der ersten Tour mit zu spielen, wo sie, in Betreff ihres Vorzuges, folgendermaßen auf einander kommen: Frage, Obscur mit 8, klein Tournee, Obscur mit 9, groß Tournee, Solo.

Zuweilen wird L'Hombre auch mit Couleur gespielt, am gewöhnlichsten aber ohne Couleur, weil es die meisten Spieler auf diese Art vorzüglicher finden. Spielt man mit Couleur, so wird sie entweder gezogen oder durch das erste gewonnene Spiel bestimmt, und bleibt für die ganze Dauer der Partie gültig, oder man nimmt auch zu jedem Roccambol eine andere Couleur,

in welchem Falle Pic anfängt, worauf Coeur, Treffle und zuletzt Careau folgt.

Ehe ich die Regeln zu diesem Spiele angebe, muß ich noch das Nöthige über den Werth der Karten sagen. Den vorzüglichsten haben die beiden schwarzen As, welche beständig Trumpf bleiben, und an der Stelle der beiden Wenzel der deutschen Karte stehen. Das Pic-As oder die Spadille ist der höchste, das Treffle-As oder der Basta der dritte Matador. Zu 3 Matadors gehört noch das niedrigste Blatt der Farbe, in welcher gespielt wird, folglich in roth die Sieben, in Schwarz die Zwei, welche dann den Namen Manille bekömmt. Uebrigens folgen die Blätter auf einander wie im Taroc, nach Hinwegrechnung des Cavals, und mit dem Unterschiede, daß weil die L'Hombrekarte nur bis zur Sieben geht; diese in schwarz unmittelbar nach dem Buben folgt. In roth kömmt nach demselben das As: wenn aber in einer rothen Farbe gespielt wird, so geht in solcher das As über den König, und macht, unter dem Namen Ponto, den vierten Matador. Für Unkundige erkläre ich noch hier eine bei diesem Spiele gewöhnliche Redensart. Man sagt z. B. ich hatte Spadille, Manille, Force, quatrieme, cinquieme, sixieme, septieme, d. h., außer den genannten Blättern noch so viele, daß man zusammen überhaupt 4, 5, 6, oder 7 Trümpfe zählte.

Allgemeine Regeln in Betreff des Spieles.

1) Wenn nichts oder nur wenig steht, fragt man

leicht, d. h. wenn man wohl noch nicht einmal 3 gewisse Stiche hat; so z. B. mit Spadille, Manille und einem à tout oder auch noch einem Könige dabei, von welchem es, weil man dieselbe Farbe mehrmals hat, sehr zweifelhaft ist, ob er einen Stich machen werde. Kann man keine Frage entriren, so nimmt man 8 oder 9, welches man aber nicht sogleich bestimmt, sondern nur überhaupt Obscur ansagt. Will es dann ein Anderer ebenfalls spielen: so erklärt er sich, daß er 9 nehmen will, in welchem Falle der erste dasselbe thut, oder dem folgenden das Spiel läßt. 8 oder 9 zu nehmen ist nicht rathsam, wenn ein anderer Spieler Tournee meldet, weil dann zu vermuthen ist, daß er ein As habe, da ohne solches nicht leicht tournirt wird, außer, wenn wenig steht, bei dem Besitze mehrerer Manillen und verschiedener Könige. Acht nimmt man, wenn man selbst ein As hat, oder einen blanken König, den man zuweilen lieber behält, weil es ungewiß ist, ob man nicht in dem neunten Blatte ein schlechteres bekommen wird.

2) Obscur macht man am liebsten bei sehr schlechter Karte, weil dann, wenn Andere kein Spiel haben, zu vermuthen ist, daß im Talon gute Karte liegt. Hat man selbst gute, d. h. verschiedene Könige und besetzte Damen, Manillen und rothe As: so paßt man lieber, selbst im Besitze eines schwarzen As, besonders wenn die Karte im allgemeinen so beschaffen ist, daß man, es werde Trumpf, was wolle, Stiche darin zu machen hoffen kann. Bei solcher Karte ist zu vermuthen, daß im Talon nur zerrissene liege, an welche man seine gute Karte nicht wagt, sondern lieber einen Andern an-

laufen läßt, um ihn remis oder Codille zu machen, je nachdem man im Kaufen der liegengebliebenen Karten glücklich ist. Spielt man Obscur und hat gekauft, so ist es gewöhnlich erlaubt, den Wegwurf wieder anzusehen, ja, selbst bis zu drei verschiedenenmalen, ehe man genöthigt ist, den Trumpf zu nehmen. Manche Partien verbieten aber auch, die weggeworfenen Karten wieder anzusehen, wo man denn solche vorher dem Gedächtnisse sehr tief einprägen muß, weil es häufig auf den Wegwurf ankömmt, ob man spielen kann. Befinden sich in demselben einige, vorzüglich höhere Blätter der Farbe, welche man zum Trumpfe machen muß: so ergiebt sich von selbst, daß man mit weniger Trümpfen spielen kann, als wenn man vielleicht nur einen oder gar keinen weggeworfen hat, so wie auch nicht selten gekaufte Blätter durch die weggeworfenen höhern frei werden. So kann man z. B. hoffen, auf einen Buben einen Stich zu machen, wenn man davon den König und mehrmals weggeworfen hat, weil sich vermuthen läßt, daß wenn die Dame in der Hand desjenigen sitzt, welcher die vom Talon übriggebliebenen Blätter nimmt, er solche wegwerfen werde, weil er sie vielleicht blank oder nur einmal besetzt habe und der Gegenspieler sich immer gern eine Renonce macht. Im allgemeinen ist Obscur nicht so leicht zu spielen als andere Spiele, vornehmlich Solo, wofür die Gründe aus den Regeln für das Gegenspiel sich ergeben werden. Wenn man also nicht berechnen kann, mit höchster Wahrscheinlichkeit 5 Stiche zu machen: so spielt man es lieber nicht, besonders wenn eine hohe Bete steht,

da die Gefahr, Codille zu werden, bei Obscur weit größer ist als bei jedem andern Spiele. Die Hoffnung, das Spiel zu tourniren, daß man es mit 4 Stichen gewinnt, ist hier viel geringer, weil das Gegenspiel fast immer zum größten Theile, nicht selten ganz, in einer Hand sitzt.

3) Tournee macht man nur dann schicklich, wenn man ein schwarzes As und fast alle Manillen hat, oder, statt einer fehlenden Ponto. Hat man eine Farbe ganz renonce: so ist es gefährlich zu tourniren, denn schlägt diese Farbe auf, und es liegt nicht zufällig noch viel davon dabei, so ist das Spiel nicht zu spielen. Bei nicht ganz besonders zum Tournee geeigneter Karte, ist diese Art des Spieles überhaupt noch gewagter als Obscur, weil man dort an die aufgeschlagene Karte gebunden ist, hier den Trumpf aus sämmtlichen gekauften Blättern wählen, auch mit weniger Trümpfen spielen kann, wenn man verschiedene davon weggeworfen hat. Alle bei dem L'Hombre gewöhnliche Spiele sind zwar ungewiß, ein sicheres Solo allein ausgenommen, Tournee und Obscur aber noch weit mehr, als eine Frage, weil man dabei noch mehr vom Kaufe abhängt, weßhalb man auch vermeidet, solche bei hohen Beten zu entriren, besonders wenn man eben mit wenig Glücke spielt, welches bekanntlich in allen Spielen einem Spieler einen Tag weniger hold ist als einen andern.

4) Auf beide As macht man in der Regel groß Tournee, wenn man nicht in irgend einer Farbe genug Trümpfe dabei hat, um Solo spielen oder eine wahrscheinlich sichere Frage entriren zu können. Bei weni-

gem Glücke und hohen Beten verpaßt man sie aber auch wohl, weil, wenn man einen Trumpf aufschlägt, von welchem man nichts hat und wenig kauft, das große Tournee auch nicht selten verloren geht, wenn schon nicht so oft wie das kleine.

5) Wenn die Beten sehr hinauf gestiegen sind, entrirt man kaum eine Frage, ohne bereits 3 gewisse Stiche und einen vierten wahrscheinlichen in der Hand zu haben und wagt besonders solche nicht, welche nur durch das Hinzukaufen eines schwarzen As oder eines hohen Trumpfes gesichert werden können. So z. B. verpaßt man Manille Ponto, cinquieme und eine Force oder dieselben Matadors sixieme, weil ein solches Spiel nicht zu spielen ist, wenn man nicht ein schwarzes As oder die Force dazu kauft, auch im letzten Falle kaum mit 5 Stichen gewonnen werden kann, und es höchst unwahrscheinlich ist, unter nicht mehr als 3 Blättern eben solche entscheidende zu kaufen. Ueberhaupt sind alle Spiele mit 6 nicht entscheidenden Trümpfen, von welchen jeder durch einen, in des Gegenspielers Hand sitzenden, höhern überstochen werden kann, unter allen die gewagtesten, wenn man auch in roth Manille und Ponto dabei hat. Indeß kann die Regel, solche nicht zu spielen, nicht als allgemein gültig angesehen werden, sondern man muß sich darnach richten, ob man eben viel Glück oder Unglück hat, weil man bei erstern oft auch unter nur 3 Blättern entscheidende kauft. Bei der Hinterhand findet auch noch folgende Speculation statt. Ist nehmlich das letzte Blatt, welches man erhielt, ein Trumpf gewesen, so

läßt sich einigermaßen hoffen, daß in den obersten Blättern des Talons auch noch einer liegen werde, weil öfters bei dem Meliren die Stiche beisammen bleiben. Eine solche Speculation schlägt jedoch nicht seltener fehl, als sie gelingt.

6) Ergiebt sich nach dem Kaufe aus einer genauen Prüfung der Karte, daß man im glücklichsten Falle nicht mehr als 4 Stiche bekommen könne, so handelt man sicherer, das Spiel nicht zu spielen, sondern freiwillig verloren zu geben, vornehmlich wenn es Obscur ist, bei welchem man allemal zu besorgen hat, daß das Gegenspiel in einer Hand sitze. Man vermeidet dadurch die Codille und hat daher, bei unausbleiblichem Verluste auf der andern Seite, doch einigen Gewinn. Jede Codille wird nehmlich, je nachdem man es ausmacht, entweder doppelt geschrieben oder wohl auch nur einfach, die stehende Bete aber dann von demjenigen, welcher Codille macht, gezogen. Ein Spieler vermeidet also, wenn er ein zu gewagtes Spiel freiwillig remis verloren giebt, entweder die Bete doppelt zu setzen, oder es bleibt ihm wenigstens noch die Hoffnung, die stehenbleibende Bete ein andermal zu ziehen.

7) Die weggeworfenen Karten dürfen nie wieder angesehen werden, außer bei Obscur von dem Spieler, wenn nicht das Gegentheil ausdrücklich ausgemacht worden ist.

8) Solo spielt man, wenn man gleich in den ersten erhaltenen Karten von einer Farbe so viele Trümpfe oder dabei noch Freikarte hat, daß man rechnen kann, 5 Stiche zu machen oder, im Fall das Spiel

nicht glücklich ginge, es doch so zu tourniren, daß in eines Gegenspielers Hand 3 Stiche, in des andern 2 kommen, in welchem Falle man es dann mit 4 Stichen gewonnen hat. Dem Spiele eine solche Tournüre geben zu können, läßt sich bei Solo eher, wie bei jedem andern hoffen, weil die Trümpfe hier gewöhnlich mehr vertheilt sitzen, auch mit unter gute Handkarte weggeworfen wird, da die Gegenspieler von dem Talon nicht gern etwas liegen lassen. Dennoch können sie oft nicht alles kaufen, und so bleibt zuweilen ein Trumpf liegen; alle Trümpfe sind aber deshalb gewöhnlich mehr vertheilt, weil jeder der beiden Spieler eine größere Anzahl Blätter nimmt, und es folglich wahrscheinlich wird, daß jeder Trümpfe kauft.

9) Ueber die Mittel das Spiel so zu tourniren, daß man es mit 4 Stichen gewinnt, lassen sich keine bestimmten Regeln angeben, sondern nur nachstehende allgemeine. So bald sich aus dem Zugeben der Gegenspieler auf unsere Karten ergiebt, welcher von beiden der schwächste ist, bemüht man sich, wenn derselbe schon einen Stich hat, noch einen in seine Hand zu bringen. Mit Trumpf sticht man folglich niedrig ein, damit dieser Spieler überstechen muß, und hält die noch übrigen höhern Trümpfe zurück. Besonders bemüht man sich auch, bei schwachen Spielen hinter die Hand zu kommen, weil man es dann in der Gewalt hat, den Stich schießen zu lassen oder zu nehmen, je nachdem eins oder das andere vortheilhafter ist, auch mit denselben Trümpfen, welche, wenn man voran

oder in der Mitte säße, nur einen Stich machen würden, zwei machen kann, so z. B. mit Manille und Force, wenn Basta und Dame noch im Spiele sind. Ein Beispiel wird dieses deutlicher machen. Gesetzt man hätte 2 Stiche und säße zur Mittelhand, jeder Spieler hätte ebenfalls 2 Stiche, oder die Vorderhand 3, die Hinterhand 1, und man selbst noch Manille und König nebst einem kleinen a tout, und die Vorderhand spielte Farbe aus: so sticht man mit dem kleinen a tout, um den Stich entweder auf diese Art zu bekommen, oder die Hinterhand zu nöthigen, denselben zu nehmen. Geschieht dieses: so ist das Spiel unausbleiblich gewonnen, denn Manille und König müssen nun 2 Stiche machen, Basta und Dame mögen sitzen, wo sie wollen, da es einleuchtet, daß man, wenn bei dem vorletzten Stiche Basta ausgespielt oder vorgesetzt wird, die Manille nehmen kann, und der König dadurch frei wird. Nimmt die Hinterhand den Stich nicht an: so bleibt nichts übrig, als mit der Manille zu fordern, und es darauf ankommen zu lassen, wo die Basta sitzt. Bleibt sie bei demjenigen, welcher bereits 3 Stiche hat, dann ist freilich das Spiel ohne Rettung remis. Zur Hinterhand zu kommen, bringt bei allen nicht ganz gewissen Spielen großen Vortheil, und zuletzt werden mehrere Spiele einzig dadurch entschieden. Der Spieler, wie der Gegenspieler, sind daher auch jeder gleich eifrig bemüht, in diesen Vortheil sich zu setzen; die Arten, wie solches anzustellen ist, sind jedoch nur durch Uebung und Aufmerksamkeit zu erlernen.

10) Die Beschaffenheit eines guten Spieles läßt sich ebenfalls nicht theoretisch festsetzen. Daß ein Spiel gut und in schwarz gar nicht, in roth kaum zu verlieren ist, wenn man 3 Matadors, Dame sixieme hat, sieht auch jeder Anfänger von selbst ein; aber alle gute oder schlechte Spiele namhaft zu machen, ist bei den mannichfaltigen Nuancen dieses Spieles beinahe unmöglich, und selbst die Darstellung der am meisten vorkommenden würde zu viel Zeit und Papier kosten, und dabei unnütz sein, weil sich alle solche Fälle aus der Uebung etlicher Tage leichter abstrahiren, als nach Regeln lernen lassen. Im allgemeinen bemerke ich nur Folgendes.

a) Man rechne nicht zu sicher auf die Stiche mit Forcen, selbst wenn man sie blank hat, weil auch solche nicht sehr selten abgestochen werden. Eben so wenig auf Stiche mit Trumpf in der Renonce, da man öfters fürconpirt oder überstochen wird.

b) Ein Spiel sehe man auch bei sixieme nur dann für stark in Trumpf an, wenn man dabei Spadille und Manille oder 3 Nach- oder Fauxmatadors hat d. i. die 3 höchsten Matadors, außer der Spadille. Bei Ermangelung dieser höchsten Blätter muß man, für jedes fehlende in Trumpf, einen Stich abrechnen, weil die 3 Matadors auf niedrigere Blätter verleugnet werden können, so wie jeder höhere derselben auf einen niedrigern, aber nicht umgekehrt.

c) Zu jedem schwächern Spiele ist eine Renonce fast unumgänglich nöthig, um mit kleinern Trümpfen Stiche zu machen.

d) Man verfordere die Matadors nicht zu rasch, sondern halte, so lange noch hohe Trümpfe sitzen bleiben, immer die noch höhern zurück, und bemühe sich, damit hinter die Hand zu kommen.

e) Bei septieme, mit Spadille und König oder Dame, oder sixieme, mit noch einer Force, fordert man zuweilen klein an, in Hoffnung, daß bei dem zweiten Fordern, mit der Spadille, Manille und Basta zugleich zufallen möchten. Bleibt in roth Ponto sitzen: so schadet solches nichts, weil dieser Matador so wenig verleugnet werden kann, als in schwarz der König oder ein noch niedrigerer.

f) Wenn man ein oder, nach Beschaffenheit der Karte, zweimal gefordert hat, spielt man lieber Könige oder andere Freikarte, als den letzten höchsten Trumpf, weil man sich, wenn nun der höchste in der Hand der Gegner sitzen bleibt, die Gelegenheit erschwert, das Spiel nöthigen Falles tourniren zu können.

g) Gefährlich ist jedes Spiel, wenn man in 2 oder 3 Farben kleine Faussen oder leere Blätter hat, weil diese der eine Spieler leicht lachiren d. h. gehen lassen, und der andere, welcher die meisten Trümpfe hat, solche mit kleinen Blättern stechen, folglich das Spiel leichter verloren oder gar Codille machen kann. Weit besser ist ein Spiel, wo man in einer Farbe dreimal oder, bei hohen Trümpfen, viermal hat, selbst wenn sich die höchsten Bilder nicht bei dieser Farbe befinden, weil dann die Gegner doch ihre hohen nehmen müssen und man zuletzt, wenn die Farbe nicht ganz falsch sitzt, Trümpfe damit ziehen kann.

11) Einige Partien verstatten, daß man den ersten Stich oder das Ausspielen abwarten darf, ehe man sich erklären muß, ob man das Spiel freiwillig remis geben will. Dieses hat den Vortheil, daß man einen König, dessen Eingehen zweifelhaft ist, zuerst wagen, auch abwarten kann, ob so ausgespielt wird, wie man wünscht oder vielleicht, zum Gewinnen des Spiels, Bedingung ist. Andere Partien verstatten gar nicht, das Spiel freiwillig verloren zu geben, so bald nach dem Kaufen ein Gegenspieler sich aufwirft, solches selbst zu spielen. In einem solchen Falle wirkt der dritte Spieler zum besten desjenigen, welcher zuerst spielen wollte, um den zweiten remis, vielleicht gar Codille zu machen, wo dann auf einmal 2 oder 3 Beten aufgeschrieben werden. Ein solcher zweiter Spieler gewinnt keine Honneurs, außer den ersten, so wie er keine verliert; auch setzt er nicht in den Roecambol, so wie man von der Codille nichts abzusetzen pflegt, wohl aber in den Beinbruch.

Regeln für die Gegenspieler.

1) Die vornehmste unter allen ist, klüglich und mit gehöriger Vorsicht zu kaufen. Die Verletzung dieser Hauptregel zu vermeiden, spielt man auch lieber, daß die Codille nicht gezogen wird, weil das Gegentheil manchem, mehr gewinnsüchtigen als rationellen, Spieler verleitet, auch dann zu kaufen, wenn seine Karte ihn nicht dazu befugt, in Hoffnung, daß noch viel liegen und er die Codille gewinnen werde. Hat der dem Spieler zur Rechten sitzende Gegenspieler, welcher

zuerst kauft, nicht bereits gewichtvolle Karte in der Hand, so nimmt er, wenn Obscur gespielt wird, gar nichts, bei andern Arten des Spieles wenig, und richtet es überhaupt so ein, daß für den Letzten 5 Blätter übrig bleiben, um sie zu seinen, wahrscheinlich schon guten, Karten nehmen zu können. Bei Solo kauft hingegen der Erste, so viel seine Karte erlaubt, und nimmt, wenn er etwa nur einen Trumpf oder einen einzigen König hat, 8 Blätter, weil zu vermuthen ist, daß der Letztere bessere Karte haben, und vielleicht kaum im Stande sein werde, die noch übrigen 5 zu kaufen. Die von dem Talon liegenbleibenden Blätter dürfen nicht angesehen werden. Bei Obscur durchzukaufen d. h. alle zu nehmen und bei andern Spielen die meisten, qualificirt sich eine Karte in folgenden Fällen.

a) Wenn man von den 3 Nachmatadors die Manille blank oder einen andern nur einmal besetzt hat.

b) Auf die blanke Spadille kauft man nicht durch, außer wenn man in allen Farben gute Handkarte hat, weil der Gegenspieler ohne solche mit Trümpfen allein doch nichts ausrichten würde. In Besitz solcher guten Handkarte kauft man auch

c) bei 2 oder 3 kleinen Trümpfen, übrigens aber bei kleinen Trümpfen nie, wenn man nicht bereits 4 oder noch mehr hat.

Daß man bei dem Wegwerfen besonders darauf Bedacht nimmt, sich Renoncen zu machen, bedarf wohl kaum einer Erinnerung. Bleiben für den Letzten nur 2 oder 3 Blätter liegen, und er hat bereits gute Karte und eine Renonce, so nimmt er sie zuweilen gar nicht

um nicht die gute Karte wegzuwerfen und dafür wahrscheinlich in die Renonce zu kaufen. Auch bei mittelmäßiger Karte wagt er seine Renonce nicht, wenn nur noch 1 Blatt oder 2 liegen, da es nicht zu vermuthen ist, daß solche eben von Bedeutung sein würden, und auch in einem solchem Falle diese Blätter in seiner Hand zuweilen weniger nützen, als der Glaube von Seiten des Spielers, daß sie sich in der Hand des stärksten Gegenspielers befinden.

2) Einer der Gegenspieler muß gleich anfänglich das Spiel übernehmen, doch freilich nicht ohne genaue Ueberlegung, ob auch seine Karte hierzu hinlängliche Kraft besitzt. Ist sie nicht so beschaffen, daß er mit hoher Wahrscheinlichkeit auf 4 Stiche rechnen kann, dann thut er besser, sein Spiel so einzurichten, daß er nicht mehr als einen bekömmt, und überhaupt immer so zu spielen, daß der andere Gegenspieler die Stiche machen kann. Hierbei sind folgende Maßregeln der Vorsicht zu merken.

a) Wenn man das Ausspielen hat, nicht mit einem Könige anzufangen, theils weil man dadurch den eigentlichen Gegenspieler der Gelegenheit beraubt, in derselben Farbe vielleicht mit einem niedrigern Blatte zu stechen, theils weil man dem Spieler dadurch Dame oder Bube frei machen oder ihn auch leichter in den Stand setzen kann, uns in der Folge noch einen zweiten Stich aufzunöthigen. Hat man von 2 Farben Könige und die dritte gar nicht: so spielt man denjenigen, wobei man die Dame oder, in deren Ermangelung, die

meisten Blätter hat, und wenn er eingeht die Farbe klein nach.

b) Trumpf zu fordern ist durchaus fehlerhaft, außer in dem einzigen Falle, daß man die Baste blank habe, weil man dadurch den hohen Trümpfen des Mitspielers Luft machen kann.

c) Zu diesem Behufe wird auch die Baste im Gange des Spieles vorgesetzt, wenn der Spieler zur Hinterhand ist. So wie man dann auch wohl Trumpf fordert, um dem Mitspieler zur Hinterhand leichter zu Stichen zu verhelfen.

d) Auf alle Fehlfarben, welche der Spieler bringt, sticht man so niedrig als möglich über, dem Mitspieler den Stich zu erleichtern. Hat man bereits einen Stich: so läßt man solche Fehlfarben schießen, selbst wenn es zweifelhaft ist, ob der Mitspieler sie werde stechen können. Nur dann leidet diese Regel eine Ausnahme, wenn der Gang des Spieles zu der Erwartung berechtigt, solches remis a trois machen zu können, d. i. wenn jeder Spieler 3 Stiche bekömmt.

Nie aber muß man

e) ein Spiel gleich anfänglich auf diese Art von remis anlegen wollen, sondern erst dann, wenn der Mitspieler bereits 2 oder 3 Stiche hat, und es sich aus der Karte ergiebt, daß er nicht mehr machen könne. Erlaubt sie diesem Hoffnung zum vierten: so nimmt man begreiflich den zweiten um so eher, weil dann das Spiel Codille werden würde. Ist indeß der vierte Stich in der Hand des Mitspielers nicht ersichtlich: so vermeidet

man lieber den zweiten, um das Spiel nicht à quatre gewonnen zu machen.

f) Hat man bereits einen Stich, und kann nicht mehr als diesen brauchen, (so vermeidet man einen zweiten zu bekommen, besonders auch dadurch, daß man sich bei dem Zugeben der höhern Blätter entledigt, womit man vielleicht noch Stiche erhalten könnte, um hierdurch dem Mitspieler zu diesen Stichen zu verhelfen. Diese allgemeine Regel leidet freilich Ausnahmen, wenn es sich bald ergiebt, daß der Mitspieler nicht allein 4 Stiche werde machen können, allein sie deutlich darzustellen ist unmöglich, und die Bekanntschaft mit denselben kann nur durch die nöthige Uebung erworben werden.) Noch einmal glaube ich indeß wiederholen zu müßen, daß man sich durch die Hoffnung, remis à trois zu machen, nicht zu leicht verleiten lassen darf, Stiche zu nehmen, weil hierdurch weit mehr Spiele à quatre gewonnen, als à trois remis werden.

3) Derjenige Spieler, welcher das stärkste Gegenspiel hat, benutzt alles, um die Stiche in seiner Hand zu vermehren. So z. B. spielt er eine blanke Dame aus, um damit, im Fall der andere Spieler den König hätte, den Stich zu bekommen, wo sich denn von selbst versteht, daß der andere Spieler seinen König nicht nehmen darf. Ja er läßt sogar, wenn er bereits einen Stich hat und zur Mittelhand sitzt, den von dem Mitspieler ausgespielten Buben gehen, wenn aus den Sitze der Karte zu berechnen ist, daß der Gegenspieler nur hierdurch den vierten Stich werde erlangen können.

4) Auf Codille darf man, bei nicht ganz entscheiden-

der Karte, nur mit der größten Vorsicht spielen, und nicht vielleicht einen Stich, welchen der Mitspieler bereits mit Farbe machte, mit Trumpf nehmen, ohne seiner Sache völlig gewiß zu sein, weil man sich sonst nicht selten in seiner Erwerbung getäuscht sieht, zumal wenn man zu Ausgange des Spieles zur Vorderhand kömmt, und dadurch einen Stich verliert, welchen man zur Hinterhand hätte machen können, und wahrscheinlich gemacht haben würde, wenn man dem Mitspieler einen Stich gelassen und dadurch die Hinterhand erlangt hätte. Durch zu emsiges Spielen auf Codille werden öfters Spiele gewonnen, welche remis hätten verloren werden müßen, und auch deshalb ist es gut, die Codille nicht von dem Gewinner ziehen zu lassen, weil sonst die Hoffnung auf Gewinn nicht selten zu Fehlgriffen verleitet.

5) Wer Aussicht hat 4 Stiche zu machen, läßt dem Mitspieler keinen zweiten, wenn er nicht seine 4 Stiche dennoch gewiß hat, wo er den Stich freilich um so lieber gehen läßt, weil dann das Spiel Codille werden würde. In andern Fällen nimmt er den Stich, auch wenn es mit Trümpfe geschehen müßte, und der Mitspieler hat kein Recht, ihm deshalb Vorwürfe zu machen, selbst wenn das Spiel am Ende gewonnen wird, weil jener auf einen König oder eine andere Freikarte, auf die er mit Wahrscheinlichkeit einen Stich rechnen konnte, keinen bekömmt. Hätte er den Stich lachirt: so würde das Spiel mit 4 gewonnen worden sein, weil der kleine Trumpf, womit er den Stich nahm, nicht entschieden, und in Trumpf keinen Stich gemacht haben würde.

Dies sind die vornehmsten Regeln, nach welchen man sich bei diesem Spiele richten muß. Leicht hätten sich noch mehrere angeben lassen, sie erschöpfen zu wollen, würde aber, bei einem so mannigfaltig combinirten Spiele, allzuvielen Raum erfordert haben. Manche andere Regel ist auch nur relativ, und es könnte leicht nachtheilig werden, sich allgemein darnach richten zu wollen; die hier angegebenen sind aber als Grundregeln zu betrachten, und bei genauer Befolgung derselben wird jeder in kurzer Zeit, durch Uebung, ein guter L'Hombrespieler werden, wenn er diese Regeln mit gehöriger Achtsamkeit anwendet, und sich selbst aus näherer Kenntniß des Spiels abstrahirt, was in manchen Fällen nützlich, in andern nachtheilig wird, je nachdem die Wendung ist, welche das Spiel in seinem Gange nimmt.

Vom Mort.

Wenn 4 Personen spielen, bleibt entweder in jedem Spiele diejenige, welche dem Kartengeber zur Linken sitzt, müßig, und muß vielleicht um eine ihrer Beten spielen sehen, ohne selbst mitspielen zu können, oder man macht auch aus, daß es ihr, wenn herumgepaßt wird, freistehe den Mort d. i. die sämmtlichen 13 Blätter des Talons zu nehmen, und zu sehen, ob sich darin ein Spiel befinde. Ist dieses der Fall, so werden die 4 am wenigsten nützlichen Blätter hinweggelegt, der Spieler nennt den Trumpf, und die 3 andern vereinigen sich nun gemeinschaftlich wider ihn, und legen ihre Stiche zusammen. Der Mort kann folglich auch nie

remis werden, sondern wird, weil er nicht anders als mit 5 Stichen gewonnen werden kann, wenn er verloren geht, allemal Codille.

So groß auch an sich die Wahrscheinlichkeit ist, unter 13 Blättern 9 zu finden, aus welchen sich ein Spiel bilden läßt: so wird doch im allgemeinen bei dem Mort wenig gewonnen, weil jeder verlorene dreimal geschrieben wird, und man folglich im Ganzen nichts gewinnt, wenn man ihn dreimal zieht und nur einmal verliert. Auch ist nicht selten die gute Karte schon heraus, wenn gleich herumgepaßt wird, denn wenn sich unter den Spielern einer befindet, welcher den Mort gern zu nehmen pflegt, verpassen die übrigen Spieler öfters die schwarzen As und andere gute Karten, wenn sie nicht ein Spiel haben, dessen Gewinn höchst wahrscheinlich ist, in Hoffnung, daß statt der einen Bete, welche sie selbst wagen müßten, von einem andern 3 geschrieben werden möchten. Als Honneur wird der Mort wie Solo bezahlt, alles Uebrige wie in andern Spielen. Wirft einer den Mort, dann wird er nur doppelt geschrieben. Zuweilen macht eine Partie aus, daß der Mort allemal genommen werden muß, wenn herum gepaßt ist, d. h. sie spielt mit forcirtem Mort. In diesem Falle wird die Bete wie gewöhnlich geschrieben, nehmlich einfach bei dem Werfen, und doppelt, wenn er gespielt und verloren wird. Spielen läßt sich der Mort mit weniger Trümpfen, als ein anderes Spiel, Obscür ausgenommen, wenn man viel geworfen hat. Da die übrigen Trümpfe in 3 Händen ver-

theilt sitzen, läßt sich vermuthen, daß in keiner so viel beisammen sind, als wenn man nur 2 Gegner hat.

Vom Rocambol.

In diesen wird von jedem gewonnenen Spiele 1 Fiche oder, nachdem man es ausmacht, auch nur 1 Paßmarke abgesetzt, und er geht vor allen andern Beten, so bald die Zahl der Marken bis auf 10 gestiegen ist. Man nimmt nun entweder die Bete, welche die Reihe trifft, mit dazu, oder den Roccambol allein, und es wird, außer dem Gebestamme, noch von jedem Spieler ein Fiche zugesetzt. Im letzten Falle wird er gewöhnlich bei remis doppelt, bei Codille dreimal geschrieben, und wächst oft ansehnlich an, weil man bei leichten Spielen nicht entrirt, um nicht kleinern Gewinn gegen größern Verlust zu wagen. Im ersten Falle gilt er wie jede andere Bete. Ist die Zahl der Roccambols, welche die Dauer der Partie bestimmen soll, vollendet, und diese vielleicht bis auf nur wenige Spiele, die man noch zu machen beschließt, beendigt, so wird in den Roccambol nicht mehr abgesetzt, und wenn man mit Beinbruch spielt, kömmt das, in jenen Gehörige, mit in diesen.

Vom Beinbruch.

In denselben setzt man von jeden 6 Marken, welche man, sowohl durch Beten als an Honneurs gewinnt, 1 ab, und alles hineingekommene bleibt stehn, bis alle Beten abgespielt sind. Jetzt wird auf einmal um die ganze Masse gespielt, solche Spiele sind aber sehr wag=

lich, weil man bei remis das stehende Geld dreifach, bei Codille vierfach verliert. Dieses kömmt auch mit hinein, und es wird nun so lange um den Beinbruch gespielt, bis er gewonnen, und das Ganze auf einmal gezogen wird. Weil dabei großer Hazard ist, und zu Ende des Spiels noch bedeutende, in Betracht der frühern Beten verhältnißwidrige, Summen verloren werden können, findet man wenig Partien, welche mit dem Beinbruche spielen. Manche andere setzen zwar einen ab, theilen ihn aber zuletzt in so viel gleiche Theile, als Spieler sind, und lassen solche nur wie gewöhnliche Beten gelten, welche entweder gleich mit dazukommen, oder auch wohl geschrieben werden, in welchem letzten Falle sich aber freilich das Ende des Spieles nie mit Gewißheit bestimmen läßt.

Von der gewöhnlichsten Weise zu strafen.

Da im L'Hombre Gewinn oder Verlust eines Spieles nicht selten von einem einzigen Blatte oder Stiche abhängt, ist es der Gerechtigkeit gemäß, alle Fehler streng zu bestrafen. Diese Fehler sind:

1) wenn einer falsch absticht, oder die Farbe nicht bekennt, wenn er sie noch hat;
2) ein Blatt zuviel gekauft oder auch, zu Ende des Spieles, eins zu wenig hat, sei es nun, daß er sich verkauft, oder einmal auf einen Stich ein Blatt zuviel zugeworfen habe.

Begeht der Spieler einen solchen Fehler, so hat er sein Spiel ohne weiteres verloren und muß Bete setzen;

macht ihn aber ein Gegenspieler, dann gilt das Spiel, auch wenn es verloren geht, als gewonnen, und der den Fehler machte, setzt die gezogene Bete. Die Honneurs bezahlen beide.

3) Hat einer einmal eine Art zu spielen bestimmt und wird von den Uebrigen zu keiner andern getrieben, so kann er auch keine andere spielen, kann aber nennen, welche er will, wenn er anfänglich bloß entrée gesagt und kein Mitspieler Erklärung verlangt hat, doch darf er nicht Solo sagen.

4) Ist einmal eine Farbe deutlich genannt worden, dann darf auch in keiner andern gespielt werden. Das Einzige, was noch erlaubt bleibt, ist das Spiel zu werfen und remis verloren zu geben.

5) Von der Strafe des Vergebens habe ich schon oben geredet.

An einigen Orten straft man nach andrer Uebereinkunft, so wie man auch hier und da mannichfaltige Abwechselungen in den Spielarten und in der Einrichtung der Sätze und Beten findet, das Spiel selbst bleibt sich indeß überall gleich. Ich habe mich darauf beschränken müssen, die allgemeinsten Grundsätze anzugeben und nur der gewöhnlichsten Abweichungen zu erwähnen, weil ich sonst genöthigt gewesen wäre, zu weitläufig zu werden. In jenen örtlichen Verschiedenheiten orientirt sich übrigens jeder geübtere Spieler sehr bald.

Vom Whist.

Wie die Blätter in diesem Spiele auf einander folgen, und auf welche Weise man giebt, habe ich bereits zu Anfange dieser Schrift angegeben, daher ich hier nur noch hinzuzufügen brauche, daß die Karte eine volle, aus 52 Blättern bestehende ist, und die Blätter einzeln gegeben werden.

Die Plätze zu bestimmen zieht von der, auf dem Tische etwas ausgebreiteten, Karte jede der mitspielenden Personen ein Blatt. Welche die beiden niedrigsten haben, spielen mit einander, so auch diejenigen, welche die beiden höchsten haben. Wer das niedrigste Blatt zog, giebt an, der ihm gegenüber sitzende prämelirt. Spielt man zu 5 oder mit Abgehen, so trifft denjenigen, welcher die höchste Karte hatte, die Reihe des Abgehens zuerst, die andern folgen ihm nach der Ordnung von den höhern Blättern zu den niedern, in welcher Ordnung auch die Spieler auf die Tafel geschrieben werden, worauf man die verlornen oder gewonnenen Marken, bis zu Ende der Partie bemerkt, weil man sie selten nach jedem Robber sogleich baar auszuzahlen pflegt. Auf diese Tafel macht man durch Linien zwei Räume zu credit und debet, wie bei dem Billard oder dem Kegeln. Zuweilen trifft es sich, daß zwei oder auch wohl drei Personen Blätter von einerlei Höhe ziehen, in welchem Falle sie denn noch einmal ziehen, oder mit einander stechen. Sind zwei zuletzt gezogene Karten höher als die ersten gültigen, so kommen, die sie zogen, dennoch nicht zusammen, sondern

höchste Blatt zu dem ersten höchsten, das niedrigere zu dem niedrigsten.

Wer Karte giebt, darf das unterste Blatt nicht ansehen, bis er solches zuletzt als Trumpf aufschlägt, welcher Trumpf so lange liegen bleiben muß, bis einmal gestochen worden ist. Vergißt er den Trumpf aufzuwählen, so wird entweder ein Blatt aus seiner Karte gezogen, welches nun als Trumpf gilt, oder man spielt es auch, daß die Vorhand dadurch das Recht bekömmt, den Trumpf nach Willkühr zu bestimmen. Das Vergeben wird dadurch bestraft, daß nun der Folgende giebt, und jener folglich den gewissen Trumpf verliert, welcher jedem Gebenden werden muß.

Die Dauer einer Partie ungefähr zu bestimmen, wie auch damit alle Spieler der Reihe nach zusammen kommen, setzt man, wenn 5 spielen, 5, wenn 4 spielen 3 Robber fest. Will man die Partie verlängern, so wird von neuem gezogen, gesetzt, daß man auch nur noch einen Robber zu spielen willens wäre. Auch spielt man, daß nicht gewechselt, sondern nach jeder Partie wieder gezogen wird.

Wie die Karten auf einander folgen, habe ich schon früher erwähnt, daher nur noch zu erinnern, daß das As das vornehmste Blatt ist, und also über den König geht. Es macht, nebst den drei Bildern, die Honneurs, welche gemeldet werden, wenn es sich nach geendigtem Spiele ergiebt, daß zwei mit einander spielende 4 oder auch nur 3 derselben hatten, welche letztere jedoch nicht in der Reihe zu folgen brauchen. Drei dieser Blätter werden mit 2 markirt und deshalb

auch nur als 2 Honneurs gemeldet. Für 4 legt man auch 4 an: Hat gleich einer allein 3 oder auch selbst 4 Honneurs, so darf er sie doch vor geendigtem Spiele nicht melden, außer 2, wenn er bereits 8 markirt hat, und 4 nicht allein in diesem Falle, sondern auch wenn nur 6 markirt sind. Hat man 8 markirt, so ist es auch im Besitz zweier Bilder erlaubt, zu fragen, ob der Mitspieler das dritte habe, so wie, wenn man 6 markirt und 3 Bilder hat, die Frage nach dem vierten bei dem Mitspieler. Dieses heißt sich herausrufen und das erste der kleine, das zweite der große Ruf. Vergißt man in einem solchen Falle die Figuren im voraus zu melden, und die Gegenspieler gewinnen ihre Partie durch die Stiche, so darf man jene nicht weiter markiren, und hat folglich selbst die Partie verloren. Uebrigens aber ist es erlaubt die Honneurs erst nach dem Spiele anzusagen, und man meldet sie bei 8 oder 6, wenn die Gegenspieler nicht bereits so hoch markirt haben, daß man wagen muß, sie die Partie gewinnen zu sehen, zuweilen darum nicht im voraus, um, wenn man selbst gute Karte hat, erst abzuwarten, ob der Mitspieler auch gute habe, und man vielleicht einen Slemm machen könne.

Jeder Trick oder Stich, welchen eine Partie über 6 macht, wird mit 1 Point markirt. Alles Markiren muß von beiden Spielern zugleich geschehen. Die Partie ist geendigt, so bald eine Partei bis zu 10 gelangt ist, und sie wird quadruple, triple, double oder simble gewonnen, je nachdem die andere Partei gar nichts, unter 3, unter 5, oder über 5, markirt

hat. Sie gilt denn 4, 3, 2, oder 1 Marke, wird aber nicht eher angeschrieben, bis noch eine dazukömmt und dadurch der Robber voll wird, welcher an sich besonders noch 3 gilt. Hat man eine Partie verloren und die zweite verlieren die Gegner, dann muß noch eine dritte gespielt werden, deren Gewinner auch den Robber gewinnen, indeß die Partien gegen einander berechnet werden, und von dem Gewinn derjenigen, welche den Robber haben, folglich der Betrag der von den Gegnern gewonnenen Partie abgeht.

Macht eine Partei sämmtliche 13 Stiche, so hat sie den großen Slemm gewonnen, den kleinen aber, wenn die Gegner nicht mehr als einen Stich bekommen. Einer wie der andere zählt in Betreff der Stiche zu den Points der Partie, der große wird aber noch außerdem mit 8, der kleine mit 4 Marken bezahlt.

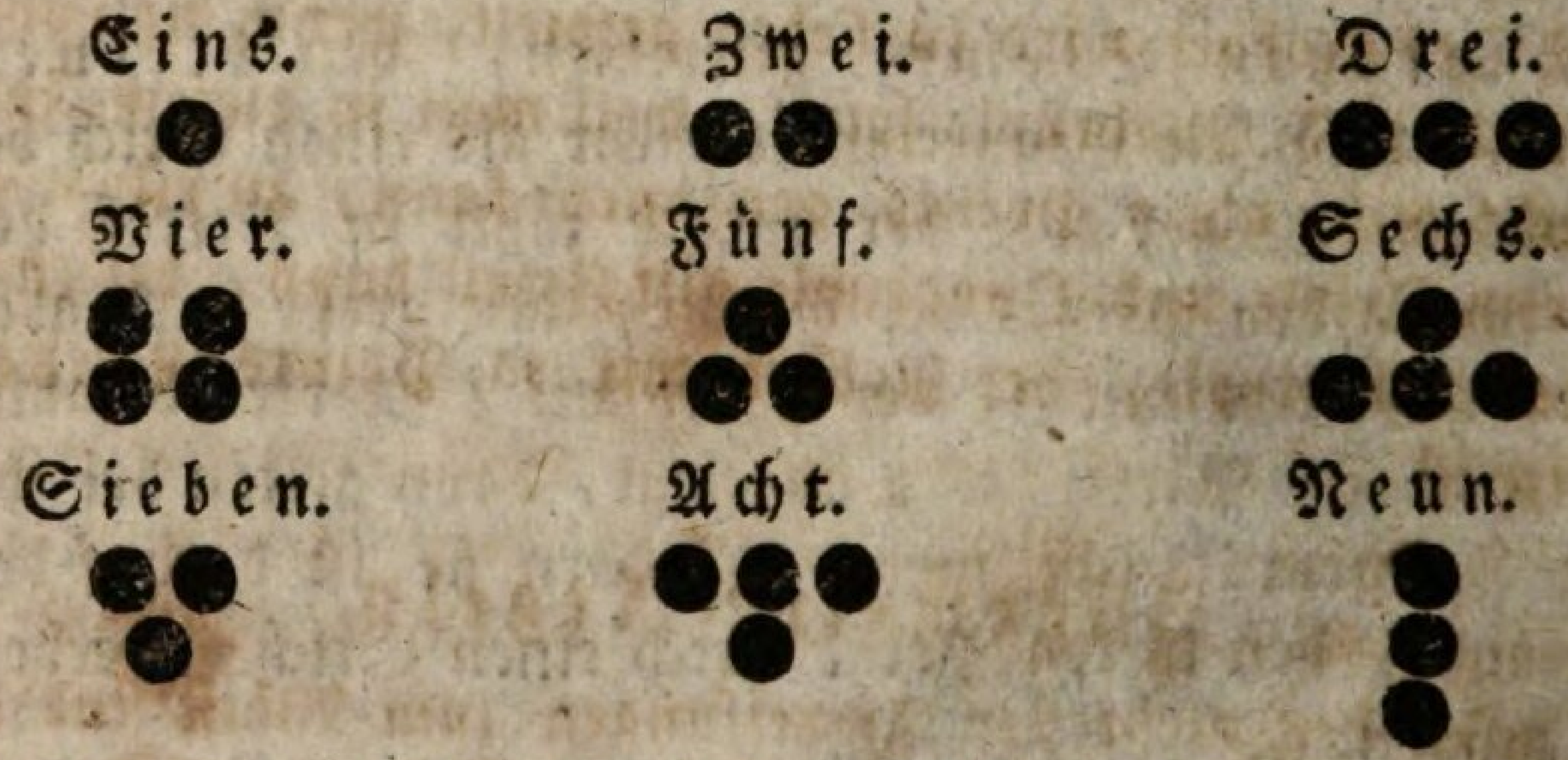
Hat eine Partei bis 9 angelegt, dann gelten bei ihr die Honneurs nicht mehr, sondern sie ist darauf beschränkt, den letzten Point durch einen Stich erwerben zu müssen.

Neuerlich hat man angefangen auch die Zehen als Honneur gelten zu lassen, um durch öfteres Herauskommen der Honneurs eine Partie schneller zu beendigen. Alle 5 Honneurs werden mit 5 Points markirt. Gewöhnlich werden denn auch die bei Beendigung einer Partie übrigbleibenden Points gleich wieder für die folfolgende angelegt, weil aber dieses bei der Robberpartie nicht geschehen kann, kömmt dadurch Ungleichheit in das Spiel, daher man besser thut; diese Erfindung der Gewinnlust wegzulassen. Ebenfalls eine Erfindung der,

selben ist es, Whist mit Pariren zu spielen, in welchem Falle derjenige, welcher 2, oder mehrere Honneurs oder auch 3 As hat, nach beendigtem Spiele dafür besonders etwas bezahlt bekömmt, und zwar nicht nur von dem Gegnern, sondern selbst von seinem Mitspieler.

Zu dem Markiren hat man nicht mehr als 4 Marken nöthig, denn eine Marke auf der Linie, bedeutet 1, über der Linie 3, und unter derselben 5, wie sich aus folgender Anlegetafel noch deutlicher ergiebt.

Anlegetafel.



Außer den schon beiläufig erwähnten Kunstausdrücken sind noch folgende zu merken.

Man macht einen Inpaß, wenn man auf eine ausgespielte Farbe, wovon man die höchste Karte und die dritte nach derselben hat, letztere einsetzt, um, wenn der Gegner hinter der Hand die mittlere Karte nicht besitzt, einen Stich mehr machen zu können.

Forciren heißt eine Farbe spielen, welche der Gegner renonce hat und folglich, wenn er den Stich nehmen will, mit Trumpf stechen muß.

Carte forte oder Farbekarte nennt man die Freikarte, welche nicht anders als durch Trumpf gestochen werden kann.

Trick heißt insbesondere jeder Stich, welchen man über 6 macht, und also markirt.

Man invitirt oder macht eine Invite, wenn man in einer Farbe, von welcher man eine der drei ersten Figuren hat, klein anspielt, welches aber nicht höher als mit der Sechs geschehen muß.

Singleton ist, wenn man eine Farbe nur einmal, Doubleton, wenn man sie zweimal hat.

Der Robber wird zu sieben gespielt, wenn man ohne Triple und Quadruple spielt, weil man in diesem Falle nicht mehr als 7 Points gewinnen kann, zu eilf aber, wenn Triple und Quadruple gilt, weil dann, bei zweimal Quadruple, der Robber mit 11 Points zu gewinnen ist.

Allgemeine Regeln.

In den mehresten Anweisungen zum Whist sind der Regeln eine zu große Menge und für zu viele specielle Fälle gegeben, welche sich meines Bedünkens durch wenige ersetzen lassen, da aus den Regeln allein doch niemand ein Spiel erlernt, und jedem, welcher andere Spiele kann und Whist anfängt, aus einiger Uebung die dabei nöthigen Regeln von selbst ersichtlich werden. Viele davon gründen sich auch auf Voraussetzungen von welchen das Gegentheil eben so große Wahrscheinlichkeit hat; so z. B. daß man bei 2 Bildern und 4 kleinen in Trumpf klein anfordern soll, weil es wahr-

scheinlich sei, daß der Mitspieler ein Honneur habe. Spielt man mit 5 Honneurs, dann möchte es allerdings wahrscheinlich sein, bei 4 ist aber die Unwahrscheinlichkeit so groß, wie die Wahrscheinlichkeit. Noch schwankender ist die fast allgemein angenommene Regel; eine Farbe, von welcher man bemerkt, daß sie der Mitspieler nicht mehr habe, nicht weiter fortzuspielen, um ihn nicht, indem er sie sticht, in Trumpf zu schwächen. Die Befolgung dieser Regel bringt öfter Nachtheil als Vortheil. Giebt man dem Spielgehülfen Gelegenheit, kleine Trümpfe auf Farbe zu verstechen, so kann er gewöhnlich mehr damit wirken, als wenn er zuletzt genöthigt ist, sie bei dem Fordern auf höhere zuzugeben. Nur dann kann die Befolgung jener Regel nützlich werden, wenn der Gehülfe in Trumpf stark und dabei auch mit guter Handkarte versehen ist, weil aber dieser Fall seltener als der umgekehrte eintrifft, wird es leicht begreiflich, daß jene Regel auch nicht allgemein gültig sein kann. Ueberhaupt muß man in Whist, wie in jedem andern Spiele, sich nicht allzuängstlich an die Regeln binden, sondern auch der Speculation einigen Raum lassen, und sich in der Art zu spielen immer nach der jedesmaligen Beschaffenheit der Karte richten. Wie nach Verhältniß der Karte am meisten damit zu wirken sei, erlernet sich durch Uebung und Aufmerksamkeit, doch giebt es allerdings einige Hauptregeln, welche man nicht außer Acht lassen darf.

1) Es ist nöthig, nicht nur die Trümpfe genau zu zählen, sondern auch auf alle Farben sorgfältig Acht zu haben, um nicht zu übersehen, ob man selbst oder

der Spielgehülfe Freikarte hat, welche nicht anders als mit Trumpfe gestochen werden kann. Diese stete Aufmerksamkeit ist das Schwierigste im ganzen Spiele, welches in seinem Gange selbst weniger Verwickelungen hat, als L'Hombre oder Taroc-L'Hombre.

2) Trumpf zu fordern ist auch dann nicht allemal gut, wenn man stark darin ist, d. h. 2 Honneurs und 3 kleine oder 1 Honneur und 4 kleine hat, oder auch nur As und Force und von den leeren 2 höhere. Besitzt man dabei nicht auch gute Handkarte, welche man durch das Fordern frei machen kann, so wird man im allgemeinen mehr dabei gewinnen, nicht zu fordern, um sich selbst und den Gehülfen nicht der Gelegenheit zu berauben, die Farben der Gegner mit Trumpf stechen und dadurch mehr Stiche machen zu können, als wenn man die Trümpfe herauszieht und nun die Farbekarten der Gegner frei macht. Berechtigt die Karte zu fordern, dann wird die Art, wie solches geschieht, durch die Beschaffenheit der Trümpfe verschieden bestimmt. Im Besitze von As und König fordert man immer mit einem von beiden zuerst, dann klein nach, um dem Gehülfen vielleicht zu einem Stiche mit dem Buben oder der Zehen zu verhelfen, weil der vorsitzende Gegenspieler, im Fall er die Dame hat, ungewiß bleibt, ob er sie einsetzen soll oder nicht, weil er nicht weiß, in welcher Hand das höhere Bild sitzt. Hat er sie blank, so muß er sie freilich einsetzen, und es leuchtet ein, daß es in diesem Falle besser gewesen wäre, mit dem andern höchsten Bilde nachzufordern, weil dann die Dame keinen Stich gemacht hätte. Diesen

kleinen Verlust muß man indeß wagen, weil noch größe-rer Verlust daraus erwachsen könnte, wenn man sich gleich aller hohen Trümpfe entledigte, die höchsten bei den Gegnern sitzen blieben, und sie dadurch ein entscheidendes Uebergewicht bekämen. Hat man von den höhern Blättern in Trumpf keine auf einander folgenden, so spielt man ein mittleres aus, höhere damit herauszulocken, und dadurch die seinigen frei zu machen.

3) Von Farben wird diejenige angespielt, worin man am meisten hat, um die Gegner bald zum Stechen mit Trumpfe zu nöthigen. Selbst im Besitze der höchsten Bilder, spielt man solche der Reihe nach weg, invitirt hingegen, wenn man davon nur eins besitzt. Wäre aber dieses das As, so ist das Invitiren gefährlich, weil man dann die ganze Farbe zu verlieren wagt, wenn der König in eines Gegners Hand-blank sitzt. Ueberhaupt invitirt man auf das As nie, wenn man die Farbe mehr als einmal dabei hat, sondern überläßt dem Gehülfen die Invitation oder wartet bis die Farbe ankömmt. Daß auf eine angebrachte Farbe das nur einmal besetzte As nicht sogleich genommen wird, bedarf wohl kaum einer Erinnerung. Diese Regel leidet nur dann eine Ausnahme, wenn man zur Hinterhand den Stich auf keine andere Art bekommen kann.

4) Eine Farbe, worin man As und Dame oder beide hat, spielt man nur dann mit dem As an, wenn man durchaus nichts anderes spielen kann, weil wahrscheinlich 2 Stiche darin zu machen sind, wenn solche Farbe von einem Andern ankömmt.

5) Einen Singleton auszuspielen ist gefährlich, weil man dadurch seine Schwäche leicht zu erkennen giebt, und dem Gegner Gelegenheit verschafft, wenn er in dieser Farbe viel Force und dabei auch mehrere Trümpfe hat, die unsrigen erst herauszuziehen und jene Farbe dadurch frei zu machen. Hat der Gehülfe in einer solchen Farbe ein Mittelbild und setzt solches vor, welches er um so eher thun wird, wenn der Singleton so niedrig ist, daß er als Invite erscheint, und der Gegner sticht über, und macht sich das übrige von dieser Farbe frei, so kann man, wenn jener stark genug ist, die Trümpfe zu ziehen, selbst im Besitze zweier As Schlemm werden, weil nun die Gegner Gelegenheit bekommen, einer auf des andern Freikarte sich zu renonciren, statt daß die As, wenn sie gleich anfänglich ausgespielt worden, eingegangen werden. Hieraus ergiebt sich, daß man ohne Noth einen Singleton nicht ausspielen müsse. Zwar wird es selten von so üblen Folgen sein, indeß ist es doch unklug, eine solche Gefahr zu wagen, da man durchaus wenig oder nichts dabei gewinnen kann, denn eine Farbe, wovon man nur einmal hat wird ohnedieß immer bald ankommen und man dadurch Gelegenheit erhalten die Trümpfe anzubringen. Gleichwohl können auch Fälle eintreten, wo es klüglich ist den Singleton anzuspielen. So z. B. wenn man von einer Farbe viermal, von einer andern fünfmal, bei beiden aber As und ein Mittelbild hat und übrigens 3 kleine a tout, mit welchen nichts zu wirken ist, wenn man nicht in der Farbe des Singleton Stiche damit machen kann, und wo man zugleich durch

das Ausspielen der As sich höchst wahrscheinlich um einen oder zwei Stiche bringt.

6) Von mehrern auf einander folgenden Karten ist immer die höchste auszuspielen, wie auch vorzusetzen, um dem Gehülfen anzuzeigen, was man darin vermag.

7) Kann man weder ein As ausspielen noch invitiren oder mit wahrscheinlicher Wirkung Trumpf fordern, dann spielt man das höchste Blatt von einer Farbe, doch kein niedrigeres als eine Achte, um den Gehülfen nicht zu dem Wahne zu verleiten, daß man invitire.

8) Wird eine Couleur angespielt, sei sie nun blos Farbe oder Trumpf und man hat darin ein Bild Doubleton, so setzt man es jederzeit vor, um dadurch dem Gehülfen Luft zu verschaffen, und weil man doch damit keinen Stich machen kann, wenn nicht gleich der erste glückt. Ist hingegen das Bild öfter besetzt, so wagt man es lieber das erstemal nicht, setzt aber übrigens so hoch als möglich vor.

9) Die von dem Gehülfen angebrachte Farbe nachzuspielen ist selten nützlich und man vermeidet es, außer wenn darauf die einzige Möglichkeit beruhte, das Spiel zu gewinnen.

10) Hat man bereits 5 oder 6 Stiche und die Gewißheit in der Hand 7 zu machen, so muß man durch die ungewisse Hoffnung, vielleicht noch einen mehr machen zu können, sich nicht verleiten lassen, den gewissen Trick nicht mitzunehmen, weil er außerdem, durch eine andere Wendung des Spieles, zuweilen in die Hand der Gegner kommen kann, und nun folglich diese

markiren, statt daß man vorher selbst markirt hätte. Nur dann kann man einen gewissen Trick mehrern ungewissen aufopfern, wenn durch letztere die Partie gewonnen würde oder die Gegner bereits viel markirt haben und man noch gar nichts hat, oder wenigstens noch in einem der Mätsche steht. Ueberhaupt muß man immer darauf achten, ob man, um die Partie zu gewinnen oder auch bloß aus dem Matsche zu kommen, nur noch 1 Point brauche, in welchem Falle man möglichst sicher spielt, diesen entscheidenden Point zu erlangen. Hat man im Gegentheile deren noch mehrere nöthig, dann ist es gerathen, etwas zu wagen.

11) Immer muß man so viel nur möglich mit dem höchsten Trumpfe zurück halten, um das Uebergewicht nicht in die Hand der Gegner zu bringen. Aus derselben Ursache schont man auch die höhern Karten in andern Farben und versticht 8 bis 10 nicht ohne Noth oder zu frühzeitig, um dann, wenn die Bilder heraus sind, damit Stiche zu machen.

12) Eine Farbe, welche der Gehülfe wegwirft, nachzuspielen, kann zuweilen schädlich, zuweilen aber auch nützlich sein, denn er wirft sie bald weg, weil er sie nicht nachgespielt haben will, bald auch um sich darin zu renonciren und sie stechen zu können. Der Gang des Spieles und der zu vermuthende Sitz der Karten muß allein andeuten, ob eine solche Farbe zu spielen nützlich sei oder nicht.

13) Wenn mein Gegner rechter Hand eine Farbe anspielt, darin ich As, König und Dame habe, muß ich lieber das As als die Dame aufsetzen, weil solches

dem Gegner ein Blendwerk macht, woran in diesem Falle so viel gelegen ist, daß man nicht achten muß, den Gehülfen zugleich zu täuschen.

14) Es ist nur dann rathsam, sich merken zu lassen, in welcher Farbe man am stärksten ist, wenn man nur eine zahlreiche Farbe hat; spielt man nun Trumpf aus, um diese Farbe einzubekommen, so giebt man zu erkennen, daß man gedachte Farbe angespielt zu haben wünscht; ist man aber in allen Farben stark, so hat man nicht nöthig, zu entdecken, in welcher man eigentlich am besten steht.

15) Um seinem Compagnon behülflich zu sein, daß ihm in seiner zahlreichen Farbe so viel Stiche als möglich eingehen, muß man ihn vor allen Dingen nicht ohne Noth um seine Trümpfe bringen, dann aber, wenn man weniger Karten in einer Farbe hat als der Gehülfe, durch Zuwerfung der höhern Blätter das Ausspielen bei ihm zu erhalten suchen.

Gesetze des Whistspieles.

1) Wenn einer der Spielenden außer seiner Ordnung eine Karte ausspielt, so hat jeder seiner Gegner das Recht zu verlangen, daß die ausgespielte Karte, zu welcher Zeit es ihm in dem gegenwärtigen Spiele beliebt, zugegeben werde, nur muß der Besitzer nicht dadurch gezwungen sein zu verleugnen; oder wenn einer der Gegenpartei am Ausspielen ist, kann er von seinem Gehülfen fordern, diejenige Farbe zu nennen, die er ausgespielt haben will.

2) Man kann nicht eher auf die Strafe des Verleugnens dringen, bis der Stich umgekehrt und aus der Hand gelegt worden, oder bis derjenige, so verleugnet oder sein Gehülfe von neuem ausgespielt hat.

3) Wenn jemand verleugnet hat, kann die Gegenpartei 3 Points markiren und hätte, dieser Strafe ungeachtet, dennoch der verleugnende Theil gewonnen, so gilt doch solches nicht, und er darf nur 9 markiren. Die solchergestalt zur Strafe des Verleugnens markirten 3 Points haben das Vorrecht vor allen andern Points. Nicht selten ist bei Partien Streit darüber entstanden, ob es nicht besser sei, statt daß in einem solchem Falle die Gegenpartie 3 Points vormarkirt, die fehlende Partei vielmehr 3 zurückmarkiren müsse. Zuweilen kann das erste, zuweilen aber auch das zweite den Gegnern nützlicher werden, daher eine Spielpartie wohl thut, im voraus festzusetzen, ob in einem solchen Falle vor oder zurück markirt werden solle.

4) Ruft einer seinem Gehülfen des Aussagens wegen zu und es sind weniger oder mehr als 6 oder 8 Points markirt, kann jeder Gegner verlangen, daß von neuem gegeben werde. Auch können sich beide hierüber berathen.

5) Wenn der Trumpf bereits aufgewählt ist, darf man seinen Gehülfen nicht mehr an das Ausrufen erinnern. Bei vielen Partien ist dagegen eingeführt worden, mit dem Fragen nach den Honneurs nach Gefallen zu warten bis zu dem fünften Stiche.

6) Wenn der aufgewählte Trumpf bereits gesehen ist, können die etwannigen Honneurs des vorhergehen-

den Spiels nicht mehr markirt werden; es wäre denn, daß man solche schon zuvor gemeldet hätte.

7) Wenn jemand eine Karte auf den Tisch fallen läßt, daß sie gesehen wird, so steht einem jeden Gegner frei, solche Karte zu nennen; er muß aber die rechte treffen und die Absonderung beweisen können; widrigenfalls hat jeder der Gegenspieler das Recht, in dem gegenwärtigen Spiele einmal zu verlangen, daß in dieser oder jener Farbe entweder die höchste oder niedrigste Karte zugegeben werden soll.

8) Wenn jemand verleugnet, solches aber anzeiget, ehe die Karten eingewendet worden, so sind die Gegner berechtigt, zu verlangen, daß er in der ausgespielten Farbe, nachdem sie es für gut befinden, entweder seine höchste oder niedrigste Karte zugebe; oder sie haben auch die Wahl, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, die aufgeschlagene Karte aufzufordern; es muß aber kein Verleugnen dadurch verursacht werden.

9) Wenn bei dem Geben eine Karte umgekehrt wird, steht es der Gegenpartei frei, zu bestimmen, ob von neuem gegeben werden solle. Ist aber einer von ihnen selbst an dem Umkehren Schuld gewesen, so hat derjenige die Wahl, welcher gegeben hat.

10) Wenn das As oder eine andere Farbe ausgespielt wird, und der letzte Spieler giebt zu, ehe die Reihe an ihm ist, so kann kein Gehülfe, er mag nun in der ausgespielten Farbe Renonce haben oder nicht, weder trumpfen, noch sonst überstechen, wenn er, ohne verleugnen zu müssen, den Stich gehen lassen kann.

11) Wenn in den Karten ein Blatt umgekehrt liegt, muß von neuem gegeben werden, ausgenommen wenn es die letzte Karte ist.

12) So lange man im Geben begriffen ist, darf keiner der Spielenden seine Karten aufnehmen und besehen. Geschieht solches und es wird vergeben, so giebt dieselbe Person zum zweiten male.

13) Wenn einer nur 12 Karten hat, die übrigen Spieler aber die gehörige Anzahl, und jener zeigt seinen Mangel nicht sogleich an, oder er hat ihn selbst durch Zuwerfung zweier Karten auf einmal verursacht, so ist das Spiel dennoch gültig, derjenige aber, welcher mit 12 Karten spielte, der Strafe des Verleugnens unterworfen. Ungültig wird es, wenn einer der übrigen Spieler 14 Karten hat.

14) Wenn jemand die Partie verloren giebt und seine Karte aufgedeckt auf den Tisch wirft, sein Gehülfe aber sich nicht ergeben will, so können die Gegner verlangen, daß jede der aufgewiesenen Karten ausgespielt werden solle, zu welcher Zeit es ihnen beliebt, nur daß kein Verleugnen dadurch verursacht werde.

15) A und B sind Spielgehülfen gegen C und D. A spielt Treffle aus, B wirft eher als der Gegner C zu, so hat D in diesem Falle das Recht, eher als sein Gegner zuzugeben, weil B außer seiner Ordnung gespielt hat.

16) Kann jemand aus seiner Hand alle Stiche machen, so darf er seine Karten aufzeigen. Befindet sich aber unter seinem Spiele eine Karte, die ihm nicht eingehen kann, so setzt er sich dadurch der Strafe aus,

daß jede seiner Karten aufgerufen werde, wenn es dem Gegner beliebt.

17) Wenn jemand wegen des Aussagens seinem Gehülfen zuruft, und dieser antwortet, beide Gegner aber hierauf ihre Karte aufwerfen, und daraus erhellt, daß die Gegenpartei nicht 2 Honneurs rechnen könne, so hängt es von ihnen an, ob von neuem gegeben werden oder das gegenwärtige Spiel fortgehen soll.

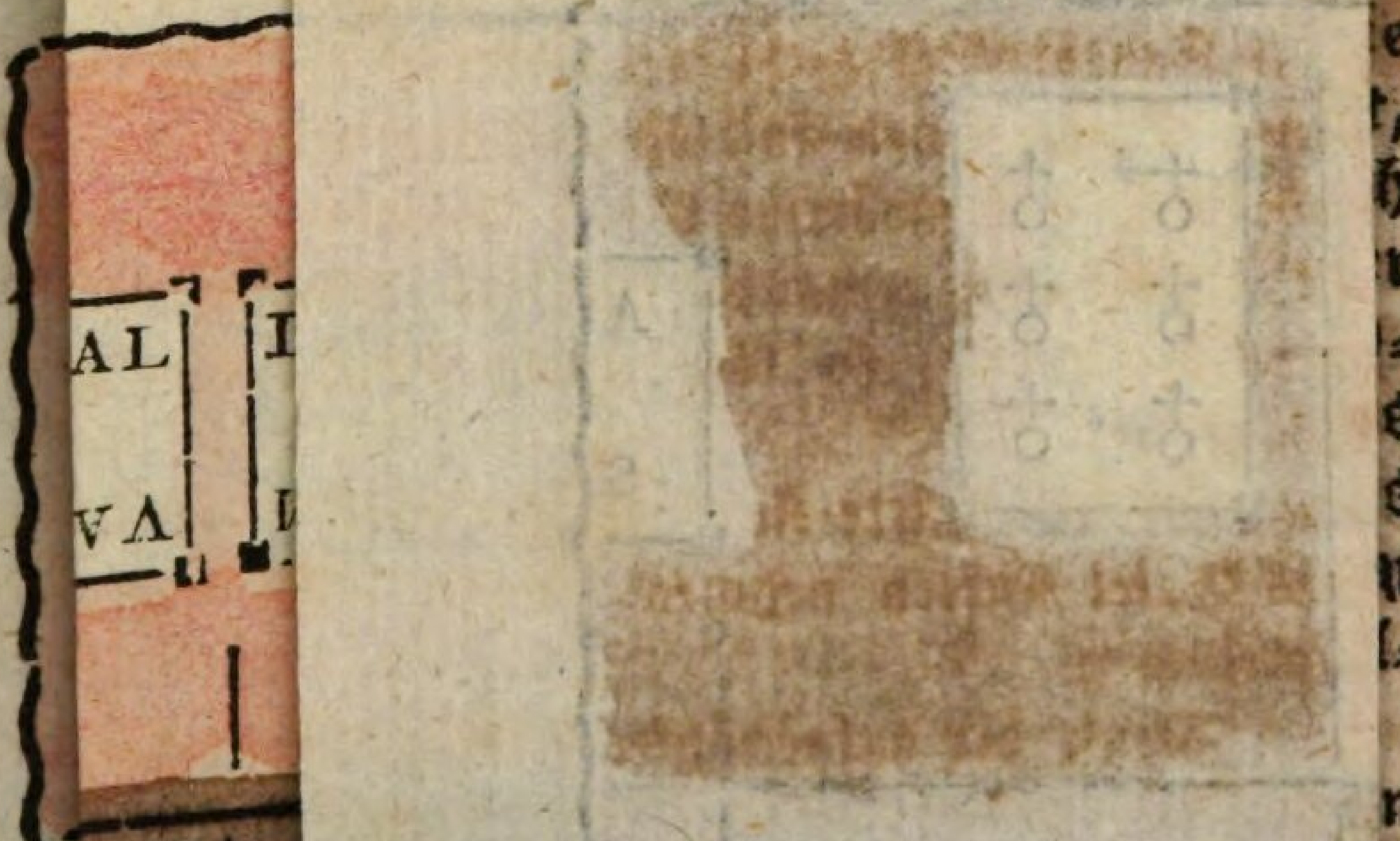
18) Antwortet jemand, und hat doch keine Honneur in der Hand, so können die Gegner von neuem geben lassen.

19) In der Mitte einer Partie darf niemand ein frisches Spiel Karten nehmen, wenn nicht alle Spieler einwilligen.

20) Wenn der aufgewählte Trumpf verstochen oder in die Karte gesteckt worden ist, darf nicht mehr gefragt werden, welches Blatt Trumpf gewesen sei, damit der Kartengeber nicht vielleicht ein falsches nenne, und dadurch seine Karte verrathe.

Amüsette.

Dieses, von den in französischer Gefangenschaft befindlichen Engländern erfundene Spiel ist darum jedem andern Hazardspiele vorzuziehen, weil in demselben durchaus kein Betrug statt finden kann, der Banquier nicht, wie in den meisten andern Hazardspielen, entschiedenen Vortheil hat, auch darin jederzeit nur eine, nach Verhältniß des Points, mäßige Summe verloren werden kann. Es wäre daher zu wünschen, daß alle andere Hazardspiele noch weit schärfer wie bisher ver-


AL
VA
AL
VA

daß
Geg

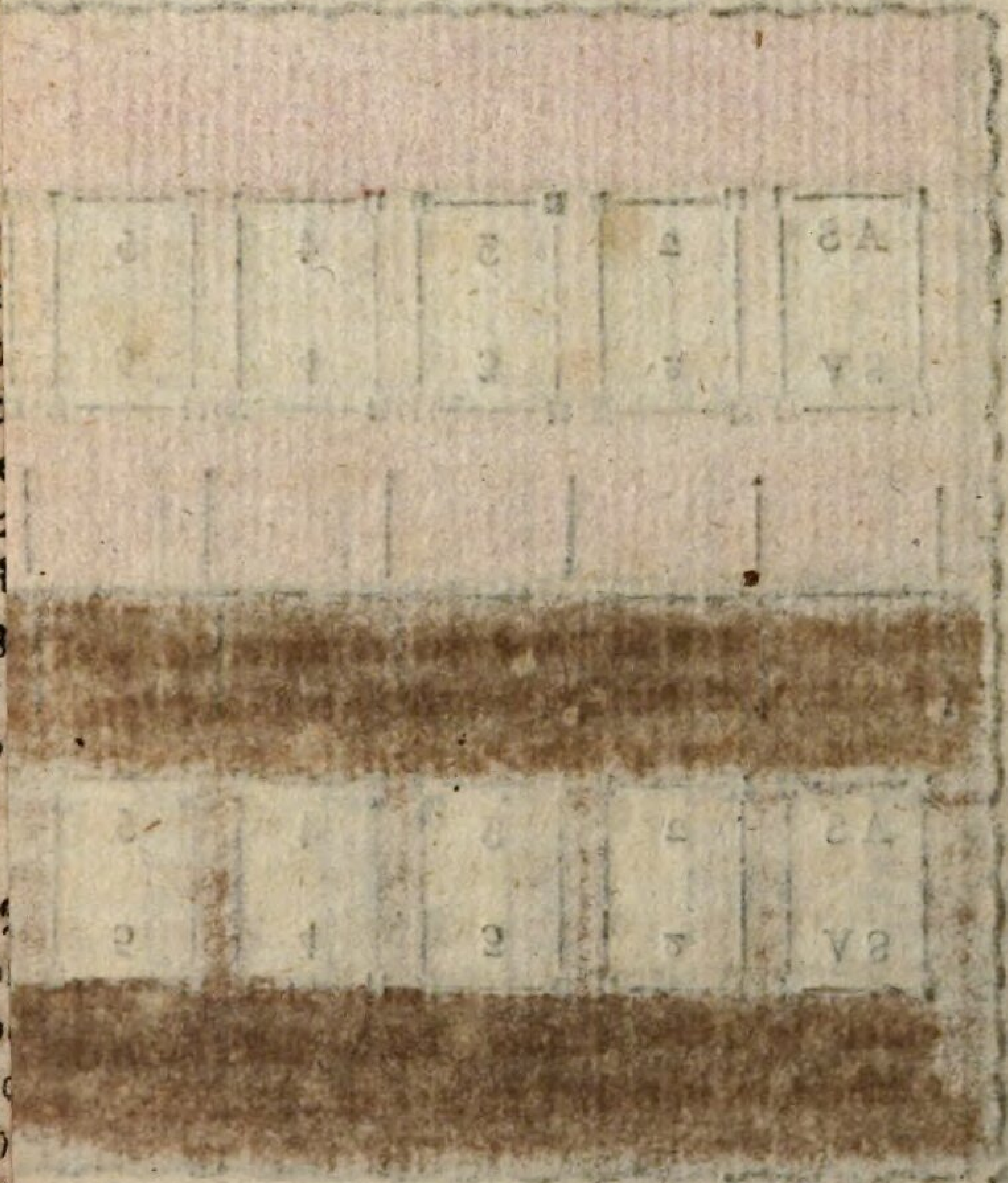
hülf
abe
daß
so h
den

neu
gebe

frisc
ler

in
frag
mit
und

find
and
durc
nich
schie
nach



boten werden möchten, dieses hingegen frei gegeben würde, weil alle Verbote nie von dem erwünschten Erfolge sein werden, so lange der Staat nicht selbst Gelegenheit giebt, die nicht zu besiegende Spiellust auf eine andere unschädlichere Weise zu befriedigen.

Dieses Spiel ist eine Art des roug et noir und die darin gemachten Veränderungen haben zur Absicht, theils jeden Betrug unmöglich zu machen, theils auch das Hazardiren bei dem Setzen zu verhindern, daher ein bestimmter Satz angenommen wird, welcher durchaus nicht überstiegen werden darf, daher ferner das Doupliren des Satzes eben so wenig erlaubt ist, als Paroli, und die andern, daraus folgenden, bei dem Faro und andern Hazardspielen gewöhnlichen, Spielweisen zu machen.

Zu Amüsette braucht man ein Tableau, welches in zwei rothe und zwey schwarze Felder über Eck getheilt ist, auf deren jedes die 13 Blätter der Bassetkarte gemahlt werden. Am zweckmäßigsten bedient man sich hierzu starker Leinewand oder Wachsleinewand, und giebt jedem Felde am füglichsten eine Länge von 1½ Fuß, damit die Pointeurs hinlänglichen Raum haben. Von diesen besetzen nun einige eine oder mehrere Karten nach Gefallen in schwarz oder roth; auch kann jeder eine oder etliche in schwarz, andere in roth setzen, und man pflegt, wenn man mehrere Karten hält, gern auf beyderley Farben zu setzen, weil man wahrgenommen hat, daß zuweilen einen Tag oder auch nur eine oder einige Taillen roth, ein andermal schwarz glücklicher ist. Jede Karte darf von nicht mehr als einem Spieler be-

setzt werden, und er kann dieselbe forthalten, so lange es ihm beliebt; sollte nun ein anderer Spieler vielleicht darauf dringen, dasselbe Blatt in der nehmlichen Farbe ebenfalls besetzen zu wollen, so läßt sein Wunsch sich leicht dadurch befriedigen, daß man die Tafel, welche auf beygefügter Abbildung nur etwas über die Hälfte aufgerollt erscheint, vollends ganz aufrollt, welches auch ohne diese Nothwendigkeit geschehen muß, wenn die Zahl der Spieler höher steigt, als daß 13 Blätter für sie hinreichten. Da Jeder die Freiheit hat, mehrere Blätter zu setzen, legt man, wenn die Zahl der Spieler über 26 steigt, noch eine Tafel an, so daß nun folglich jedes Blatt 4 mal in roth und eben so oft in schwarz gegenwärtig ist. Wenn einige Spieler die beliebige Anzahl von Blättern besetzt haben, treten andere auf, welche dieselben Blätter in der entgegengesetzten Farbe besetzen, und also gegeneinander wetten; die einen, daß die besetzten Karten in roth, die andern, daß sie in schwarz gewinnen werden. Haben sämmtliche Pointeurs gesetzt, dann setzt der Banquier allen entgegen, und fängt nun die Taille an, indem er die Karten wie im Faro abzieht, das verlierende Blatt auf das schwarze Bild der Tafel, das gewinnende auf das rothe legt, den Satz von dem verlierenden Blatte zuerst einstreicht, dann den Satz auf dem gewinnenden dem Pointeur zuschiebt oder ihm selbst einstreichen läßt.

Für Personen, welche mit Bassette oder roug et noir bekannt sind, bedürfte es, sie in Amüsette zu unterrichten, nichts weiter als des Wenigen, was ich

bereits gesagt habe. Für Fremdlinge in jenen Spielen möchte aber noch folgendes nothwendig seyn.

Der Banquier nimmt zu Anfange des Spieles 4 Karten, um zu jeder Taille eine andere brauchen zu können. Von diesen legt er 3 entweder vor seinen Platz oder in die 3 Fächer eines Geräthes, welches auf der Abbildung auch bemerklich gemacht worden ist und zugleich dazu dient, die vorräthige Bank einzuschließen. Das vierte Spiel mischt er sorgfältig, wie im Faro, läßt den nächsten Pointeur abheben, und geht in den folgenden Taillen mit den Abheben der Reihe nach.

Hat einer der Pointeurs ein Blatt besetzt, welches kein anderer in der entgegengesetzten Farbe halten will, so versteht es sich von selbst, daß er den Satz vor dem Anfange der Taille wieder einziehen muß, weil in diesem Spiele der Pointeur nicht gegen den Banquier, sondern wieder gegen einen andern Pointeur spielt.

Es leuchtet ein, daß jedes Blatt zugleich gewinnt und verliert, denn es gewinnt entweder in roth und verliert in schwarz oder umgekehrt. Der Banquier kann daher auch nie etwas gewinnen oder verlieren, weil er, da der Satz beständig gleich bleibt, jederzeit von dem einen Pointeur so viel wieder gewinnt, als er von dem andern verliert. In seiner Bank braucht er folglich auch keinen größern Vorrath als den Satz, so oft wie die Karten, welche im Gebrauche sind; oder 13, 26 oder 52 mal, je nachdem die Tafel nur zur Hälfte oder ganz aufgerollt oder auch doppelt gebraucht wird. Eigentlich ist demnach zu diesem Spiele gar kein Banquier nöthig, auch brauchte man anfänglich wirklich

keinen dazu, führte ihn aber späterhin ein, um durch das Entgegensetzen desselben allen möglichen, zwischen den Pointeurs vorfallenden, Irrungen und Streitigkeiten vorzubeugen. Hierdurch ist allerdings auf der einen Seite gewonnen worden; auf der andern wird aber auch der zu wünschende allgemeine Gebrauch dieses Spieles erschwert werden, weil der Banquier weiter nichts ist, als ein Arbeiter für das Vergnügen der übrigen Gesellschaft In Privatzirkeln wird man sich am besten dadurch helfen, daß entweder der Wirth den Banquier macht, oder das Geschäft desselben unter allen mitspielenden Personen der Reihe nach herumgeht. An öffentlichen Orten bleibt nichts übrig, als daß der Wirth welcher eine Amüsettenbank halten lassen will, aus seinen Mitteln einen Banquier bezahlt, wie solches in den größern Städten Englands und Frankreichs geschieht, oder die Spiellustigen ein gewisses Eintrittsgeld bezahlen läßt, um dadurch seinen Aufwand zu decken.

Alle Karten, die man spielen will, in einer Couleur zu besetzen, ist weniger vortheilhaft und erfordert größern Fond, bringt auch größern Verlust, der am Ende zwar vielleicht mit dem sich einstellenden Gewinn gleich steht, allein doch den nicht übertrifft, den verhältnißmäßig ein Pointeur mit ein oder zwey Karten macht.

Da doch, zumal bei Hazardspielen, jeder mehr oder weniger auf Gewinn ausgeht, so ist der sicherste Weg, diesen hier zu machen, nur zwey, höchstens drey Karten zu spielen, und sobald man einige Thaler — Ducaten — Louisd'ors, je nachdem der Einsatz ist, gewon-

nen hat, sich zurück zu ziehen. Auf viel kann und darf eins hier nicht rechnen. Wohl kaum ist die Erinnerung nöthig, daß man um mehrere Karten auf einmal zu halten, eines größern Fonds nöthig hat, als wenn man nur eine oder zwey setzt, weil doch der Fall eintreten kann, daß auch von mehreren Karten eine Zeitlang alle verlieren, und man dann, den Verlust wieder zu erhalten, noch mehr wagen muß.

Unerinnert wird man gleichfalls wahrnehmen, daß, wie im Bassette, auch hier jede Karte nur das erste mal, wenn sie in der Taille vorkömmt, gewinnt oder verliert, die folgenden male in derselben Taille weiter keinen Werth hat.

Damit jeder Spiellustige auf den ersten Anblick sogleich sehen kann, wie hoch der bestimmte unabänderliche Point einer Amüsettenbank ist, thut man wohl, den Satz nur in einem Geldstücke anzunehmen. Denn Hindernisse, daß nicht jeder Spiellustige eben mit einer solchen Geldsorte versehen seyn möchte, wird leicht dadurch abgeholfen, daß man mit Marken spielt, deren man sich auch in Privatzirkeln bedient, wo man niedriger spielen will, als es, ohne Unbequemlichkeit, mit baarem Gelde möglich ist. Dann muß aber der Banquier so vielerlei Sorten verschiedener Marken haben, als Pointeurs sind, um möglichen Irrungen sicher auszuweichen. Jeder Pointeur kauft sich eine gewisse Anzahl Marken, und der Banquier setzt jedem in derselben Sorte Marken entgegen. Nach beendigtem Spiele wechselt jeder seine Marken gegen das in der Kasse des Banquier befindliche Geld um.

Allerdings hat dieses Spiel nicht so viel Anziehendes als die Commerzspiele, welche auch den Geist beschäftigen, ja selbst weniger, wie diejenigen Hazardspiele, welche an sich zwar eben so einfach sind, aber doch durch die Möglichkeit, mit einem mäßigen Satze durch doupliren oder anderes Poussiren des Spiels einen bedeutenden Gewinn zu machen, mehr Reiz bekommen; gleichwohl wäre es sehr zu wünschen, daß das Amüsette allgemeiner würde, eben weil hier die Hoffnung zu größerem Gewinne nicht großen Verlust veranlassen kann, wie solches in andern Hazardspielen so öfters der Fall ist, weil ferner hier durchaus kein Betrug statt finden kann, auch der für die Pointeurs unvermeidliche Verlust wegfällt, welchen in andern Spielen die Plices und im Faro noch die letzte, nicht gewinnende, Karte verursachen. Vielleicht wird die Mode, nach welcher die Deutschen so gern fremde Dinge nachzuahmen pflegen, hier einmal etwas Nützliches, vielleicht könnte auch dem Amüsette mehr Allgemeinheit gegeben werden, wenn der Staat alle andere Hazardspiele noch weit strenger wie bisher untersagen, dagegen jenes frei geben wollte.

Anweisung zum Schachspiel.

1) Das Schachspiel (Königsspiel, Franz. Echec, Engl. Chess, Ital. Scacco) wird von zwey gegeneinander über sitzenden Spielern mit den 32 Schachsteinen, oder Figuren auf dem Schachbrette gespielt. Letzteres ist auch unter den Namen des Damenbretts bekannt, und ist ein in 64 gleiche Felder eingetheiltes Quadrat, welche abwechselnd weiß und schwarz sind.

Das Schachbrett

Stellung der Schwarzen

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	8a	8b	8c	8d	8e	8f	8g	8h	8
7	7a	7b	7c	7d	7e	7f	7g	7h	7
6	6a	6b	6c	6d	6e	6f	6g	6h	6
5	5a	5b	5c	5d	5e	5f	5g	5h	5
4	4a	4b	4c	4d	4e	4f	4g	4h	4
3	3a	3b	3c	3d	3e	3f	3g	3h	3
2	2a	2b	2c	2d	2e	2f	2g	2h	2
1	1a	1b	1c	1d	1e	1f	1g	1h	1
	a.	b.	c.	d.	e.	f.	g.	h.	

Stellung der Weissen

2) Jeder Spieler führt 16 Schachsteine, welche zum Unterschiede bei dem Einen weiß, und bei dem Andern schwarz (oder braun ꝛc.) sind. Diese bestehen aus 8 Hauptsteinen (Officiers) und 8 Bauern. Jene sind: der König, die Königin, 2 Läufer, 2 Springer und 2 Thürne.

3) Die Stellung des Schachbretts muß so seyn, daß jeder Spieler in der rechten Ecke ein weißes Feld hat.

4) Die Stellung der Schachsteine ist folgende:

Die Officiers stehen auf den ersten acht Feldern (von 1a bis 1h und von 8a bis 8h *) und zwar:

Der König und die Königin haben ihren Platz in der Mitte (auf 1d und 1e und auf 8d und 8e) — Doch ist wohl zu merken, daß die Königin allemal auf einem Felde von ihrer Farbe stehen müsse, also die weiße Königin auf einem weißen Felde ꝛc.

Die beiden Läufer stellen sich auf beiden Seiten zunächst an diese (auf 1c und 1f, und auf 8c und 8f.)

An diese dann die beiden Springer (auf 1b und 1g und 8b und 8g.)

Auf die beiden Eckfelder endlich die Thürne (also auf 1a und 1h und auf 8a und 8h).

Die acht Bauern stellen sich auf die Reihe vor den Officiers, also auf die Felder von 2a bis 2h und von 7a bis 7h.

*) Siehe die beygefügte Kupfertafel.

5) Damit man diejenigen Steine, welche mehr als einfach vorhanden sind, von einander unterscheiden könne, so werden die drei Officiers, welche auf der Seite des Königs und die, welche auf der der Königin stehen, nach diesen beiden Hauptsteinen benannt. Daher „des Königs Läufer, der Königin Läufer," von welchen jener anfangs auf 1f (oder 8f) und dieser auf 1c (oder 8c) steht ꝛc. — Dagegen die acht Bauern erhalten ihre Bezeichnung durch den Namen des Officiers, vor welchem sie anfangs stehen. Daher „des Königs Bauer, — der Bauer der Königin, — der Bauer des Springers des Königs, — des Läufers der Königin" ꝛc.

6) Der Gang der Schachsteine, das heißt, die Art, wie sie gezogen werden, ist sehr verschieden, aber in der doppelten Absicht bey allen gleich, daß der zu ziehende Stein entweder nur auf ein leeres Feld sich stellen darf, oder auf demselben einen Stein des Gegners schlagen muß, in dessen Stelle er sich alsdann setzt; — und daß er auf seinem Wege zu dem Felde, worauf er sich stellen will, keinen Stein finde. Dies letztere leidet nur bei dem Springer eine Ausnahme, weil dieser auch über einen andern Stein wegspringen darf.

7) Der König ist der Hauptstein. Ihn so anzugreifen, daß er ohne Rettung geschlagen werden könnte, ist der ganze Endzweck des Spiels. Er zieht und schlägt nur immer Einen Schritt, aber nach allen Richtungen. Wenn er daher z. B. auf 4e steht, so beherrscht er folgende acht Felder: 5d, 5e, 5f, 4f, 3f, 3e, 3d, und

4d,

4d. Doch kann er selbst niemals geschlagen werden, wie jeder der übrigen Steine; aber dagegen darf er auch da nicht hinziehen, oder da stehen bleiben, wo er von einem feindlichen Steine geschlagen werden könnte. Folglich kann er nie unmittelbar bei dem feindlichen Könige stehen, vielmehr muß er wenigstens Ein Feld von demselben entfernt bleiben, weil der König, wie die Königin, nach allen Richtungen schlagen darf. — Nur Einmal während einem Spiele darf er ein Feld überspringen, wenn er nehmlich rochirt. Davon siehe unten §. 16.

8) Die Königin (Dame, Feldherr) ist der mächtigste Stein, weil sie nach allen Richtungen hinwirkt, und daher das größte Gebiet beherrscht. Wenn sie z. B. auf 4e steht, so reicht ihre Gewalt von da gerade auf bis 8e und zurück bis 1e; rechts bis 4h, und links bis 4a; und übereck heraus bis 8a und 7h und herunter bis 1b und 1h.

9) Die Läufer (Adjutanten, bey den Franzosen Fous, oder Narren) gehen auch in geraden Linien, aber nur immer übereck, über das ganze Schachbrett. Sie haben das eigenthümliche, daß der eine immer nur auf den weißen, der andere auf den schwarzen Feldern sich bewegen darf. Hiernach werden sie auch unterschieden, daß man jenen den „weißen" und diesen den „schwarzen" Läufer benennt. Steht z. B. der weiße Läufer auf 4e: so reicht seine Gewalt bis 7h, 8a, 1h und 1b; steht der schwarze auf 4d: so wirkt er bis 7a, 8b, 1a und 1g.

10) Die **Thürne** (Rochen, ursprünglich Thürme auf Elephanten) sind nächst der Königin die wirksamsten Steine. Sie gehen ebenfalls in geraden Linien, aber unter einem rechten Winkel gerade auf und zurück, rechts und links. Ein Thurn, welcher z. B. auf 4e steht, reicht bis 8e, 1e, 4a und 4h.

11) Die **Springer** haben einen ganz eigenthümlichen Gang. Sie springen nehmlich über das nächste Feld (auch wenn es mit einem Steine besetzt ist) auf eins der nächstfolgenden Felder, aber immer auf ein Feld von entgegengesetzter Farbe, also vom weißen auf ein schwarzes und umgekehrt. Steht ein Springer z. B. auf 4e, so kann er von da folgende Felder beziehen: 5c, 6d, 6f, 5g, 3g, 2f, 2d und 3c.

12) Die **Bauern** unterscheiden sich dadurch von den Officiers, daß ihr Wirkungskreis eingeschränkter ist, und daß sie anders ziehen, als schlagen. Ein Bauer zieht nehmlich nur Einen Schritt vorwärts, z. B. von 4e auf 5e, nicht rückwärts, oder zur Seite. Doch darf er, wenn er will, bei seinem ersten Zuge zwei Schritte thun. Dagegen schlägt er nicht gerade aus, sondern auf eins der beiden vor ihm übereck stehenden Felder, also von 4e auf 5f, oder auf 5d.

Wenn es einem meiner Bauern gelingt, in die letzte Reihe, das heißt, in die erste Reihe des Gegners zu dringen, welches man **in die Dame kommen** nennt: so bekommt er in dem Augenblicke des Hineinziehens in die Dame alle Vorrechte einer Königin, oder, wie ich es will, irgend eines andern Officiers, der mir fehlt, z. B.

eines Thurns, Läufers ꝛc., je nachdem dieser oder jener mir in meiner Lage am vortheilhaftesten ist.

13) Wenn einer dieser Steine den feindlichen König so angreift, oder in einer solchen Richtung auf ihn gezogen wird, daß dieser durch denselben genommen werden könnte: so steht der feindliche König im Schach, oder man bietet ihm Schach. Dies giebt man damit zu erkennen, daß man bei dem Zuge sagt: „Schach!" oder „Schach dem Könige!" — Jeder Stein kann Schach geben, nur nicht der König selbst, weil er dem feindlichen Könige sich nicht unmittelbar nähern könnte, ohne selbst Schach zu werden, indem er Schach bietet (siehe oben §. 7.) — Ein doppeltes Schach entsteht, wenn man mit dem Zuge, wodurch der feindliche König angegriffen wird, zugleich die Königin, oder irgend einen andern Officier des Gegners in Gefahr setzt, geschlagen zu werden. — Ein verdecktes Schach aber entsteht, wenn zwischen dem feindlichen Könige und dem schachbietenden Steine noch ein anderer Stein steht, mit dessen Wegziehen erst das wirkliche Schach eintritt.

14) Wenn mein König Schach ist: so giebt es nur eine dreifache Art, ihn zu retten.

Entweder ich nehme den schachbietenden Stein mit einem Steine, der ihn schlagen kann; auch wohl mit meinem Könige selbst, wenn er nemlich dahin ziehen kann, ohne aufs neue Schach zu werden.

Oder ich ziehe einen Stein dazwischen. Dies nennt man den König oder das Schach bedek-

ken, welches aber nicht geschehen kann, wenn das Schach von einem Springer, oder Bauer gegeben ist.

Oder endlich ich rücke den König auf ein anderes Feld, wo er nicht angegriffen ist.

Wenn ich keinen von diesen Zügen thun kann, so ist der König verloren; er ist „matt," oder „schachmatt" und damit ist das Spiel geendigt.

Wenn aber mein König nicht im Schach steht und ich habe entweder keinen Stein mehr, oder ich kann keinen derselben mehr ziehn; auch den König nicht mehr bewegen, ohne ins Schach zu kommen: so bin ich „patt, schachpatt" (echec pat, mat suffoqué) und in diesem Fall hat Keiner gewonnen. Denn mein König braucht nicht zu rücken, wenn ihm nicht Schach geboten wird. —

Wenn endlich keiner von diesen beiden Fällen eintritt: so ist das Spiel unentschieden (remis, partie remise) und muß aufgehoben werden.

15) Die oben (§. 7.) bemerkte Ausnahme im Gange des Königs, daß er nur Einmal zwei Schritte thun kann, findet bei dem Rochiren Statt. Wenn nemlich der Gegner seinen Angriff auf meinen König so weit vorbereitet hat, daß er ihn in Verlegenheit bringen, oder vielleicht gar in einigen Zügen matt setzen könnte: so lasse ich, um diesen Plan zu vereiteln, mei-

gei
86138

nen König seitwärts nach dem Thurn hin über Ein Feld wegspringen, und stelle den Thurn zugleich in demselben Zuge auf das übersprungene Feld. Der König springt also von seiner Stelle 1 e entweder auf 1 g oder auf 1 c; und im ersten Falle setzt sich der Thurn 1 h auf das Feld 1 f, und im andern der Thurn 1 a auf das Feld 1 d. Eben so kann der andere auf 8 e stehende König mit seinen Thürnen 8 h und 8 a wechseln. Dies nennt man Rochiren. — Man kann also rechts und links, oder nach dem Felde g und c hin, rochiren, je nachdem man seinen König auf der einen, oder der andern Seite mehr vor einem feindlichen Angriffe verwahrt. — Folgendes sind die Umstände, unter welchen es nicht erlaubt ist, zu rochiren:

1. wenn dem König eben Schach geboten ist;
2. wenn zwischen dem König und dem Thurn ein Stein steht;
3. wenn der König, oder der Thurn, womit man rochiren will, schon von seiner Stelle einmal gerückt ist; und endlich
4. wenn das Feld, über welches er springt, dem Angriff eines feindlichen Steins blossteht, so daß der König darauf im Schach seyn würde.

16. Folgendes sind endlich die vornehmsten Gesetze des Spiels, welche theils auf der Natur desselben gegründet, theils durch die größten Meister festgesetzt und bestätigt sind, um allen Streitigkeiten vorzubauen:

1. Wenn das Schachbrett, oder ein Stein vom Anfang an falsch steht: so muß das Spiel aufgehoben werden, wenn das Versehen vor dem vierten Zuge bemerkt wird; späterhin bemerkt, darf es die Fortsetzung des Spiels nicht hindern.
2. Wer dem andern einen Vortheil vorgiebt, hat den ersten Zug, es wäre denn, daß die Spieler ein anderes darüber verabredt hätten. In Spielen aber, worin nichts vorgegeben wird, wird der erste Zug des ersten Spiels durch das Loos bestimmt; in den folgenden Spielen wechseln die Spieler mit einander ab.
3. Es darf weder zu Anfang, noch sonst, mehr als Ein Stein auf einen Zug gerückt werden. Die einzige Ausnahme macht das Rochiren.
4. Ein berührter Stein muß, wenn es genau genommen werden soll, gespielt, und ein einmal fortgerückter nicht wieder zurückgezogen werden.
5. Wenn der eine Spieler einen falschen Zug thut, und der Andere bemerkt es erst, nachdem er den Gegenzug gethan hat: so bleiben beide Züge stehen. Bemerkt es der letztere aber eher, als er dagegen

zieht: so hängt es von ihm ab, ob er den falschen Zug gelten lassen will, oder nicht, je nachdem er von dem einen, oder dem andern mehr Vortheil hat.

6. Wenn ein Bauer bei seinem ersten Zuge zwey Schritte thut, aber damit einem feindlichen Bauer vorbeizieht, welcher ihn schlagen könnte, im Fall jener nur Einen Schritt vorgerückt wäre: so steht es in dem Willen des Gegners, diesen vorgezogenen Bauer zu nehmen, und den seinigen dahin zu setzen, wohin er damit geschlagen haben würde.

7. Da der einzige Zweck des Schachspiels ist: den König matt zu setzen, so ist es zur Erreichung dieses Zwecks auch erlaubt, dem Gegner alle seine Steine zu rauben.

8. Wenn man Schach setzt, so muß man es ausdrücklich durch „Schach!" — oder Schach dem König!" anzeigen: sonst hat der Gegner nicht nöthig, darauf zu achten, und braucht seinen König nicht aus der Gefahr zu ziehn.

9. Wenn dagegen der Gegner „Schach!" sagt, ohne es wirklich zu geben, und ich dadurch verleitet bin, den König, oder sonst einen Stein zu berühren: so ist es mir erlaubt, diesen Zug zurück zu nehmen, so lange der Gegner den folgenden Zug noch nicht gethan hat.

10. Wenn man einen Stein berührt hat, den man nicht ziehen kann, ohne sich ins Schach zu setzen, so ist man verbunden, den König zu ziehen; wenn aber der König nicht gezogen werden kann, so ist erst in diesem Falle der begangene Fehler ohne Folge.

11. Wenn ich dem feindlichen Könige beständig Schach bieten kann: so ist der Gegner gezwungen, das Spiel für unentschieden zu erklären, wenn er auch noch so viele Vortheile voraus hätte.

12. Wenn man wirklich matt setzt, ohne es ausdrücklich durch „matt!" oder „schachmatt!" anzuzeigen: so nennt man dies ein blindes Schachmatt, und macht das Spiel nur halb gewonnen.

Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Taschenbuch der Freude und der ernstern Unterhaltung Enthaltend viele sinnreiche Gesellschaftsspiele, Anweisung zu den verschiedenen Arten des Taroc, Taroc-Hombre, L'Hombre, Whist; wie auch zu dem neuen, empfehlungswerthen Spiele Amdsette und dem königlichen Schach

Zeitz [1801]

Gymn. 83 t
urn:nbn:de:bvb:12-bsb10481801-9